Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

08/19 · Ausgabe 268 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 08

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

LUIGI'S MANSION 3

Vorschau: Neue Moves, neue Geister, neue Informationen!

Weitere Vorschauen: Animal Crossing, The Witcher 3, Pokémon u. v. m.

SUPER MARIO MAKER 2

Test: Dieser Baukasten ist genial + tolle Community-Aktion!

Weitere Spiele im Test: Crash Team Racing, Bloodstained, Persona Q2 u. v. m.

THE LEGEND OF ZELDA

BREATH OF THE WILD 2 | LINK'S AWAKENING | CADENCE OF HYRULE

Das Zelda-Triforce auf 12 Seiten: Vorschau + Special zu Breath of the Wild 2, frische Spiel-Eindrücke von Link's Awakening und der Test zum Indie-Hit Cadence of Hyrule!

gamescom

Köln

21.–24.08.2019

Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1
50679 Köln, Deutschland
Telefon +49 1806 089 999*
gamescom@visitor.koelnmesse.de

*0,20 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz;
max. 0,60 EUR/Anruf aus dem Mobilfunknetz

game
Verband der deutschen
Games-Branche

koelnmesse

Trefft uns auf der gamescom!

Am 22. August 2019 findet auf der gamescom in Köln unser Lesertreff statt!

Besucht uns in Halle 10.1 am Stand A-010 zwischen 15 und 16 Uhr.

Wir freuen uns auf euch!

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Spielt ihr noch oder baut ihr schon? Mit Super Mario Maker 2 gibt Nintendo – wieder! – das Designer-Szepter an die Fan-Gemeinde ab. Wir alle in der Redaktion fieberten den Release des außergewöhnlichen Editors herbei und aktualisierten sekündlich unser Postfach, um uns die Codes sofort schnappen zu können. Aber als sie dann endlich eintrudelten, ging der Server des Nintendo-Pressedienstes wegen Überlastung in die Knie. Irgendwie überstanden wir auch diese Wartezeit und bald bastelten, spielten und experimentierten wir mit dem Baukasten ausgiebig herum, um euch einen ausführlichen Test zu kredenzen. Und weil bei Super Mario Maker 2 die Community eine wichtige Rolle spielt, wollen wir unseren Spaß mit euch teilen! Im Test ab Seite 42 und in der Interaktiv-Rubrik ab Seite 86 findet ihr Aufrufe, uns eure Kreationen zu schicken – und auch wir werden die Codes unserer Werke teilen. Der außergewöhnliche Editor namens Super Mario Maker 2 wird uns gemeinsam auf jeden Fall noch eine lange Zeit begleiten. Das steht fest und darauf freuen wir uns sehr!

Doch es ist nicht alles Mario im Nintendo-Land. Nach und nach schwappen immer mehr interessante Spiele vom PC oder anderen Konsolen auf die Switch herüber, sodass wirklich jeder auf seinen Geschmack kommt. In dieser Ausgabe haben wir versucht, die aktuelle Vielfalt einzufangen und abzubilden. Das reicht vom Oldschool-Adventure (Leisure Suit Larry) über Indie-Action-Orgien (My Friend Pedro), Sammlungen kultiger Klassiker (Contra Anniversary Collection, Collection of Mana), Rogue-like-Kartenspiele (Slay the Spire) und Strategie mit Agentensetting (Phantom Doctrine) bis zu dem wohl schrägsten Zelda-Spiel, das bislang erschienen ist: Cadence of Hyrule, ein Rhythmus-Action-Adventure!

Und das Beste ist: Sonnige Aussichten gibt es momentan nicht nur vor der Türe, sondern auch in der Zukunft: Mit The Legend of Zelda: Link's Awakening und Breath of the Wild 2, The Witcher 3, Luigi's Mansion 3 und Pokémon warten viele potenzielle Hits auf die Switch-Spielergemeinde. So kann's weitergehen!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

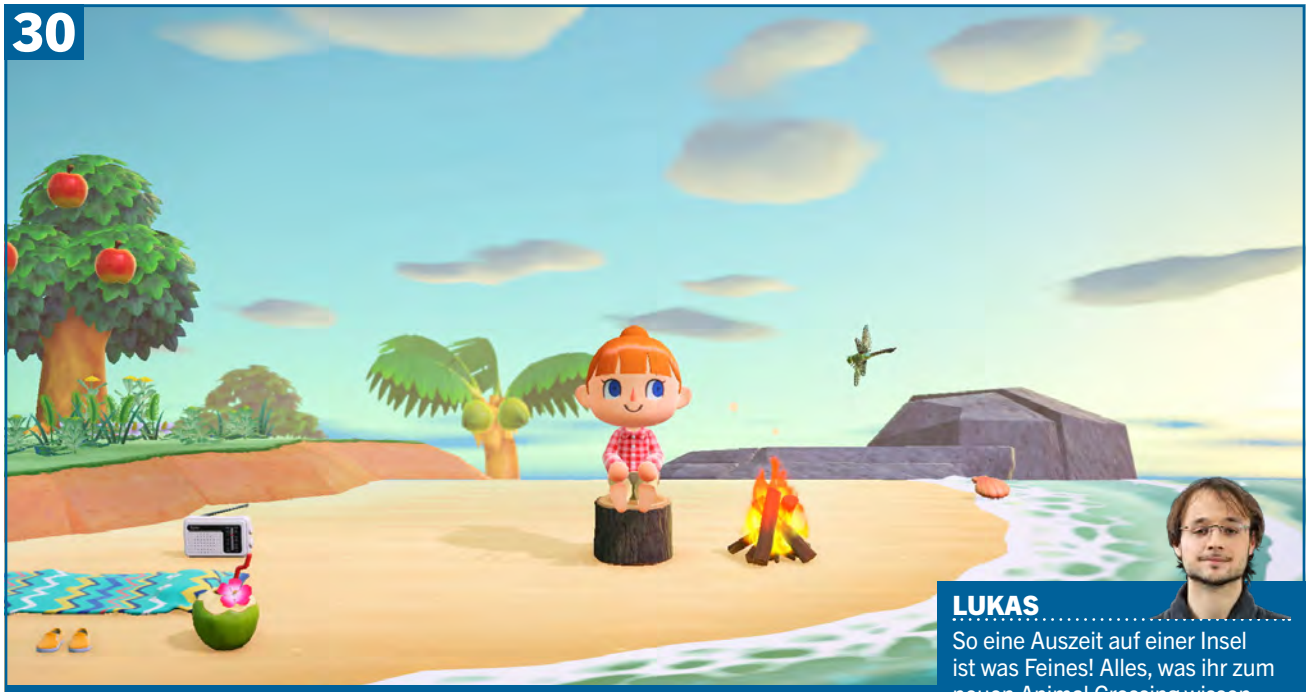
ZAHLEN & FAKTEN 08/2019

- **Test, den jeder machen wollte:** Super Mario Maker 2. Am Ende wurde die Entscheidung sportlich getroffen: Alle Bewerber mussten einen selbst gebauten Hindernisparcours durch die Redaktion absolvieren und Büro-Bowser Katha besiegen. Lukas trug den Sieg davon und durfte den Hüpfspiel-Baukasten testen. Das Urteil lest ihr ab Seite 42.

- **Seiten, die wir am liebsten mit The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 gefüllt hätten:** Alle! Aber leider gab der Trailer dann doch nicht ganz so viel her. Alles, was wir zum Spiel wissen, lest ihr ab Seite 12!

- **Höchsttemperatur während der Heftproduktion:** Stolze 37 Grad – draußen. Die Redaktion hat eine Klimaanlage.

HEFTINHALT 08/2019



VORSCHAU | ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

LUKAS

So eine Auszeit auf einer Insel ist was Feines! Alles, was ihr zum neuen Animal Crossing wissen müsst, gibt's in unserer Vorschau.

START

Aktuelles 06
Editorial 03
Heftinhalt 04

VORSCHAU

Termine 38

Switch

Animal Crossing: New Horizons 30
Darksiders Genesis 32
Luigi's Mansion 3 22
Minecraft Dungeons 36
Pokémon Schwert & Pokémon Schild 20
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 12
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 – Unsere und eure Wünsche 14
The Legend of Zelda: Link's Awakening 18
The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition 34

Mobile

Dr. Mario World 26

TEST

Team & Meinungsmache 40
Topspiele 74

Switch

Bloodstained: Ritual of the Night 54
Cadence of Hyrule 48
Contra Anniversary Collection 66
Collection of Mana 58
Crash Team Racing Nitro-Fueled 52
Leisure Suit Larry: Wet Dream Don't Dry 60
My Friend Pedro 70
Phantom Doctrine 62
Slay the Spire 64
Super Mario Maker 2 42
Super Neptunia RPG 72

3DS

Persona Q2: New Cinema Labyrinth 68

RETRO

N-ZONE Zeitreise 84
Pokémon Rote Edition & Pokémon Blaue Edition 82

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

42

TEST | SUPER MARIO MAKER 2

JOHANNES

Was für ein toller Baukasten – endlich wieder basteln und spielen! Wir freuen uns auf eure Levels in Super Mario Maker 2!

36

VORSCHAU | MINECRAFT DUNGEONS

KATHARINA

Starke Marke, starkes Konzept? Diablo trifft auf Minecraft, wir haben das Ergebnis auf der E3 selbst ausprobiert.

54

TEST | BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

BEN

Auf dieses Metroidvania wartete (fast) die ganze Welt – ob es enttäuscht oder begeistert, lest ihr in unserem ausführlichen Test.

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NEUE INFOS ZU POKÉMON MASTERS

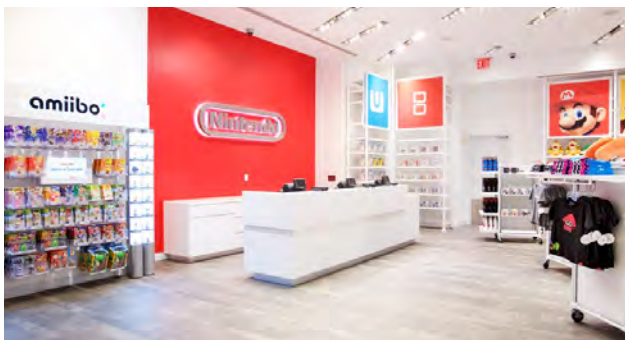
Mobile The Pokémon Company hat neue Infos zum kommenden Pokémon Masters präsentiert.

Vor Kurzem hielt The Pokémon Company eine Pressekonferenz ab, die per Livestream übertragen wurde. Bei dieser kündigte das japanische Tochterunternehmen von Nintendo ein weiteres Pokémon-Mobile-Game an: Pokémon Masters. Bereits zur Ankündigung war klar, dass ihr euch dabei Seite an Seite oder im Duell gegen berühmte und bekannte Trainer aus den Pokémon-Hauptspielen beweisen dürft. Nun hat The Pokémon Company weitere Infos preisgegeben. So soll das Spiel im Verlauf des Sommers für Geräte mit Android und iOS erscheinen. Die Kämpfe bestreitet ihr auf der Insel Passio in 3-gegen-3-Duellen, jeder Trainer besitzt ein einzigartiges Partner-Pokémon, beide zusammen werden Gefährtengespann genannt. Zum Start gibt es davon 65 verschiedene im Spiel, weitere kommen später per Update dazu. Entwickelt wird das Spiel von DeNA in Zusammenarbeit mit The Pokémon Company; DeNA zeichnet für mehrere Nintendo-Mobile-Games verantwortlich, beispielsweise Super Mario Run, Animal Crossing: Pocket Camp und Fire Emblem Heroes.

ZWEITER NINTENDO-STORE ERÖFFNET

Nintendo Nach New York nun Tel Aviv: Nintendo hat seinen zweiten eigenen Laden eröffnet.

Bereits seit 2005, also seit rund 14 Jahren, betreibt Nintendo ein eigenes Geschäft in New York, den Nintendo World Store, den viele Nintendo-Fans kennen und einige bei Reisen in die Metropole auch schon besucht haben. Der Nintendo World Store war bis 2005 ein reiner Pokémon-Laden, wurde seinerzeit aber zu einem allgemeinen Nintendo-Geschäft mit einem breiten Angebot an Merchandise umgebaut. Nun hat Ende Juni der weltweit zweite Nintendo-Store eröffnet und zwar in Tel Aviv in Israel. In dem Land verkauft Nintendo seit einigen Monaten auch die Nintendo Switch und Spiele für die Konsole. Der dritte Nintendo-Store ist ebenfalls schon in Planung und soll schon diesen Herbst seine Pforten in Tokio eröffnen.



SSB ULTIMATE ZWEITER DLC-KÄMPFER

Switch Diesen Sommer geht es weiter mit den DLC-Kämpfern für Super Smash Bros. Ultimate.

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erschien letztes Jahr Anfang Dezember Super Smash Bros. Ultimate für die Switch und verkaufte sich binnen kürzester Zeit millionenfach, schon jetzt ist es eines der erfolgreichsten Switch-Games überhaupt. Bereits im Vorfeld wurden insgesamt fünf DLC-Kämpfer angekündigt, die inklusive jeweils einer eigenen Stage sowie zusätzlicher Musikstücke erscheinen. Erhältlich sind sie einzeln oder als Gesamtpaket im sogenannten Fighters Pass. Zur E3 kündigte Nintendo nun im Rahmen der E3-Direct-Ausgabe den zweiten DLC-Kämpfer an: Der Held aus Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals. Erscheinen soll der DLC im Sommer 2019, also voraussichtlich schon in Kürze.

BANJO-KAZOOIE IN SSB ULTIMATE

Switch Banjo-Kazooie kommt zu Smash Bros., die Musik stammt von Grant Kirkhope.

In der diesjährigen E3-Direct kündigte Nintendo nicht einen, sondern gleich zwei DLC-Kämpfer für Super Smash Bros. Ultimate an. Neben dem Helden aus Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals im Sommer erscheint im Herbst als dritter DLC-Kämpfer Banjo-Kazooie! Damit geht für viele Fans ein jahrelang gehegter Wunsch in Erfüllung. Dem Trailer aus der Direct nach zu urteilen handelt es sich bei der Stage dieses DLC-Packs um Spiral Mountain aus dem gleichnamigen N64-Spiel Banjo-Kazooie. Bei der Musik indes zeichnet niemand Geringeres als Grant Kirkhope höchstpersönlich verantwortlich, der auch schon die bis heute unter Fans äußerst beliebte Musik für Banjo-Kazooie sowie Banjo-Tooie komponierte.

RELEASE-DATUM FÜR DAEMON X MACHINA

Switch Im September erscheint das Mecha-Action-Spiel für die Switch.

Schon seit einiger Zeit befindet sich Daemon X Machina in Entwicklung, das exklusiv für die Nintendo Switch erscheint. Auch zu einer zeitlich begrenzten Demo mit Prototyp-Missionen lud Nintendo in der Vergangenheit bereits ein. War der Release ursprünglich schon früher geplant, wurde das Spiel zwischenzeitlich nach hinten verschoben, genau genommen auf den Sommer 2019. Grund dafür waren weitere notwendige Anpassungen an Gameplay und Spielelementen, dies wurde jedoch erst während der Entwicklung klar. Nun hat Daemon X Machina im Rahmen der E3-Direct ein konkretes Release-Datum bekommen: Am 13. September 2019 ist es so weit. Eine weitere Verschiebung sollte es nicht mehr geben.

BEI POKÉMON BRUMMT DER LADEN

Pokémon Das abgelaufene Geschäftsjahr war für The Pokémon Company sehr positiv.

Anfang Mai startete Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu in den Kinos. Dabei handelt es sich nicht nur um den ersten Pokémon-Realfilm, sondern auch schon jetzt um einen der erfolgreichsten Filme überhaupt, der auf einem Videospiel basiert. Bis Anfang Juni spielte der Streifen weltweit rund 400 Mio. US-Dollar ein, die Produktionskosten beliefen sich auf circa 150 Mio. US-Dollar. Bei den Kritikern löste der Film keine große Begeisterung aus, besonders bei Fans aber kassierte er vergleichsweise hohe Wertungen. Nicht verwunderlich, dass es bereits Gerüchte um einen Nachfolger gibt, der angeblich seit Kurzem in Produktion sei. Offiziell bestätigt ist bisher aber noch nichts. Kurzum: Der Pokémon Company geht es gut!

N-ZONE-STECKBRIEF #47

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Klops

ERSTER AUFTRITT:
Luigi's Mansion 2 (2013)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Luigi's Mansion 2 (2013)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Die Unterart „starker Klops" ist wie die normalen Klopse gelb und korpulent, aber mit 300 Kraftpunkten wesentlich stärker. Durch Mutation besitzt sie außerdem ein geflecktes Äußeres.

KURZBIOGRAFIE:
Der Klops ist ein großer, augenscheinlich übergewichtiger, gelber Geist aus den Luigi's-Mansion-Spielen, sein Debüt feierte er in Luigi's Mansion 2 für den Nintendo 3DS im Jahr 2013. Seitdem trat er letztmalig in Luigi's Mansion Arcade auf, was allerdings nur in Japan und den USA, aber nicht in Europa veröffentlicht wurde. Der Klops hat große Hände, mit denen er jede Menge Essen in seinen riesigen Schlund stopft – aus dem hängt ihm seine rosafarbene Zunge heraus. Dieser Poltergeist bewegt sich nicht und bewirft Luigi mit Dreck, nach ein paar Angriffen braucht der Geist aber Kaloriennachschub. Das ist für Luigi der perfekte Moment, um anzugreifen.

TRIVIA:
Nintendo hat das zwar niemals selbst bestätigt oder auch nur eine Andeutung gemacht, aber der Klops gilt laut einigen Fan-Theorien als eine Anspielung auf Homer Simpson. Beide sind nämlich übergewichtig, gelb und gefräßig.

gamescom GOES ASIA

Biz Ab 2020 gibt es neben der deutschen gamescom auch ein Pendant in Singapur.

Nach Besucherzahlen ist die Kölner gamescom, die letztes Jahr ihr zehntes Jubiläum in der Domstadt feierte, die größte Videospielemesse der Welt und sogar größer als die E3. Die Betreiber und Verantwortlichen der Messe gaben nun bekannt, mit der Messe ab nächstem Jahr nach Asien zu expandieren. Vom 15. bis 18. Oktober 2020 findet in Singapur erstmals die gamescom asia statt, die sehr ähnlich aufgebaut ist wie das deutsche Pendant, es gibt also spezielle Bereiche für Spieler und für Fachbesucher, außerdem eine begleitende Konferenz und so weiter. Der Fokus der gamescom asia liegt auf Südostasien und der gesamten Spielebranche in dieser Region; dort wittern die gamescom-Macher einen riesigen Markt mit Milliardenumsätzen und vielen Entwicklern sowie Publishern.

DRAGON QUEST WALK ANGEKÜNDIGT

Mobile Dragon Quest bekommt ein AR-Game für Mobilgeräte spendiert.

Pokémon Go hat nach dem Release vor rund drei Jahren nicht nur einen kurzzeitigen Hype ungeahnten Ausmaßes entfacht, auch heute noch spielen Millionen von Fans das Game weltweit gerne und sorgen für einen konstanten Geldfluss in die Taschen von Nintendo, The Pokémon Company, Niantic und Google. Das führt natürlich zu vielen ähnlichen Varianten des AR-Prinzips mit anderen Marken, Square Enix hat mit Dragon Quest Walk für Android und iOS nun eine solche angekündigt. Die geschlossene Beta ist bereits ausschließlich in Japan gestartet. Dragon Quest Walk ist ähnlich aufgebaut wie Pokémon Go, setzt aber darüber hinaus einen besonderen Fokus auf Story, NPCs, Quests und rundenbasierte Kämpfe gegen Monster.

NINTENDO UNTERSTÜTZT WEITER 3DS

3DS Spiele gibt es nicht mehr, dafür aber noch Support für die Konsole von Nintendo.

Seit dem Release der Switch im März 2017 hat der 3DS beständig an Bedeutung verloren. Kein Wunder, handelt es sich bei der Switch doch um eine Hybrid-Konsole, die auch als Handheld fungiert. Nachdem 2017 noch brandneue 3DS-Spiele aus dem Hause Nintendo erschienen, beschränkte sich Big N zuletzt auf Neuauflagen für die mittlerweile über acht Jahre alte 3D-Konsole, mittlerweile hat das Unternehmen gar keine neuen Spiele mehr für den 3DS in petto. Doug Bowser, Chef bei Nintendo of America, verriet in einem Interview kürzlich, dass Nintendo den 3DS dennoch weiterhin supporten werde. Nicht mit neuen Spielen, aber der eShop wird so bald noch nicht geschlossen, ebenso werden Online-Modi von Nintendo-Spielen weiter unterstützt.

PIKACHU-FILM ERSCHEINT ALS VOD UND BLU-RAY

Film Schon in Kürze wandert der erfolgreiche Streifen auf eure heimischen Bildschirme.

Videospiele und Filme sind zwei eigentlich gar nicht mal so unterschiedliche Medien, deren gemeinsame Geschichte geprägt ist von Lizenz-Gurken in beide Richtungen: Bestenfalls mittelmäßige Verfilmungen von Spielen und mitunter katastrophale Games zu Blockbustern. Anfang Mai startete aber der erste Pokémon-Realfilm Meisterdetektiv Pikachu in den Kinos und änderte dieses Paradigma. Der Pikachu-Film ist zwar nicht der erste gute Game-Movie, aber der am besten bewertete und finanziell erfolgreichste. Mit zeitlich nur wenig Abstand zum Kinostart erscheint der Streifen nun bereits am 23. Juli 2019 auf den gängigen Plattformen als Video on demand und kurze Zeit später am 06. August 2019 auf Blu-ray und DVD.

SONY VS. GOOGLE & MICROSOFT

Biz Sony scheint Nintendo im Gegensatz zu Microsoft nicht als Konkurrenz zu sehen.

Das Wall Street Journal hat von einer anonymen Quelle erfahren, dass Sony mit der neuen Generation der Playstation mehr Core-Gamer an sich binden will. Unter anderem soll dies durch noch mehr Exklusivtitel als bisher und die Verdoppelung der Publisher-Anzahl gelingen. Dem Bericht zufolge sieht Sony aktuell vor allem Microsoft und Google als Konkurrenten. Nintendo dagegen werde in dieser Hinsicht als eher ungefährlich eingestuft, da die Zielgruppe des Mario-Konzerns jünger sei als die von Sony und der Playstation. Es läge aber auch daran, dass Nintendo zurzeit stark in die Indie-Szene investiere, Sony sich in der kommenden Generation aber vor allem auf prestigeträchtige Triple-A-Titel konzentrieren wolle.

ANIMAL CROSSING: NINTENDO REICHT DREI TRADEMARKS EIN

Biz Nintendo reicht drei Trademarks zu Animal Crossing ein. Was können wir erwarten?

Der Release des neuen Teils der beliebten Animal-Crossing-Serie namens New Horizons wurde erst kürzlich auf den 20. März 2020 verschoben. Doch schon Ende Juni reichte Nintendo drei neue Trademarks zu der Reihe ein. Zwei davon drehen sich um die internationalen und japanischen Fassungen des Abenteuers. Die erste betrifft das Thema Downloads, genauer gesagt etwaige Verknüpfungen mit Smartphone-Apps. Die zweite Trademark behandelt Planung und Management von Wettbewerben. Die dritte und letzte Trademark handelt von Animal Crossing allgemein und betrifft Merchandise zum Spiel. Wir können uns also wohl auf T-Shirts, Kissen und andere Objekte mit fröhlichen Animal-Crossing-Motiven freuen.

MARIO MAKER 2 ERFOLGREICH IN UK

Switch In den UK-Verkaufscharts ließ das Spiel zum Release die Konkurrenz alt aussehen.

Während Nintendo 2017 und (mit Abstrichen) auch 2018 große Spiele-Titel aus der Eigenproduktion für die Switch halbwegs gleichmäßig über das Jahr verteilte, sah es 2019 bis vor Kurzem noch eher mau aus. Im Januar erschien mit New Super Mario Bros. U Deluxe eine Wii-U-Neuauflage, im März folgte Yoshi's Crafted World, seitdem herrschte eher Spieleflaute bezüglich Nintendo-eigener Games. Ende Juni erschien nun Super Mario Maker 2 und damit der wohl wichtigste Switch-Titel aus dem Hause Nintendo im bisherigen Jahr. Folglich schaffte es das Spiel direkt zum Release auf Platz 1 der UK-Verkaufscharts und verwies damit sogar Multiplattform-Neuerscheinungen wie F1 2019 und Judgment auf die Plätze.

THE WONDERFUL 101 FÜR DIE SWITCH?

Switch Deuten Aussagen des Platinum-Chefs auf einen Port für die Switch hin?

Die Switch hat vor allem von Nintendo schon jede Menge Neuauflagen von Wii-U-Spielen spendiert bekommen, sei es nun Mario Kart 8, Captain Toad: Treasure Tracker, Pokémon Tekken oder New Super Mario Bros. U Deluxe. Mittlerweile ist die Flut an Wiederveröffentlichungen ursprünglich exklusiv für die Wii U erschienener Spiele zurückgegangen, ein Titel wird aber immer wieder nachgefragt: The Wonderful 101. Das Action-Adventure aus dem Hause Platinum Games erschien 2013 für die Tablet-Konsole. Auf der E3 wurde der Platinum-Chef Atsushi Inaba nach einem Port für die Switch gefragt. Der verriet, dass die Entwickler schon mit vielen Leuten über das Thema gesprochen hätten und es sehr viele Nachfragen zum Spiel gäbe.

KEINE INHALTS-UPDATES FÜR LUIGI'S MANSION 3

Switch Luigis Gruselabenteuer wird nach Release keine inhaltlichen Updates erhalten.

Im vierten Quartal dieses Jahres, also irgendwann zwischen Oktober und Dezember, erscheint Luigi's Mansion 3 für die Switch und damit der dritte Teil der Luigi-Gruselabenteuer-Serie. Zu diesem Anlass führte Gamespot ein Interview mit Kensuke Tanabe, seines Zeichens Producer des Games. Dabei kam auch das Thema zukünftige Updates mit neuen Inhalten auf. Tanabe verriet, dass für Luigi's Mansion 3 nichts dergleichen geplant sei. Er begründete diese Entscheidung gleich mehrfach. So sei er erstens persönlich nicht daran interessiert, neue Update-Inhalte für das Spiel zu entwickeln, stattdessen schließe er lieber ein Projekt ab und widme sich dann dem nächsten. Auch sieht er es kritisch, ein Entwickler-Team über lange Zeit an der gleichen Sache arbeiten zu lassen. Zu guter Letzt meinte Tanabe, dass Luigi's Mansion 3 einfach das falsche Spiel für Inhalts-Updates sei, dafür würden sich andere Nintendo-Titel besser eignen. Die Sinnhaftigkeit solcher Updates stellte er im Interview aber nicht grundsätzlich in Frage, im Gegenteil.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1251: Falco Lombardi, Mitglied des legendären Star-Fox-Teams, stellt nicht etwa einen Falken dar, obwohl der Name und seine Optik durchaus darauf schließen lassen. Stattdessen ist sein Äußeres tatsächlich an einen Fasan angelehnt.

1252: Laut Aussagen der Entwickler von Star Fox 2 für das SNES wurde die Arbeit am Spiel offiziell am 22. Juni 1995 beendet. Der Titel war zwar fertig, erschien vorerst jedoch nicht. Das änderte sich erst 2017 mit dem Release des SNES Mini.

1253: Die Pudeldame Fay aus Star Fox 2 verdankt ihren Namen dem Programmierer Dylan Cuthbert, der sich hierbei an seine Kindheitsliebe erinnerte, die ebendiesen Namen trug.

1254: Einen Tag vor dem offiziellen Release von Star Fox Zero und Star Fox Guard veröffentlichte Nintendo einen 15-minütigen animierten Film namens Star Fox Zero – Der Kampf beginnt. Dieser Film erzählt die Ereignisse, an deren Ende das eigentliche Spiel direkt anknüpft.

1255: Das Star-Fox-Mitglied Peppy Hare ist bekannt für seine Sprüche wie „Do a barrel roll!" oder „Never give up. Trust your instincts!". Letzterer Spruch wurde in das Spiel implementiert, um den angeblich spielerisch eher untalentierten Entwickler Mitsuhiro Tanako vom Lylat-Wars-Team zu ermutigen, schwierige Passagen nochmals zu versuchen.

1256: In keiner Nintendo-Serie verändern sich die Hauptfiguren mit der Zeit so sehr wie bei Star Fox: Peppy altert und wechselt seinen Beruf, Teamformationen ändern sich dauerhaft und Dinosaurier Tricky wird erwachsen und zum König seines Volkes.

1257: Die Raumschiffe der Star-Fox-Crew heißen bekanntermaßen Arwing. Aber warum? Wie bei den frühen Spielen von Nintendo üblich, entstanden Figuren, Objekte und Eigenschaften schlichtweg durch technische Limitierungen und so nannte man die Flugschiffe Arwing aufgrund der A-Form dieser frühen 3D-Modelle.

1258: Der ursprünglich erste Auftritt des Star-Wolf-Teams sollte eigentlich schon in Star Fox 2 erfolgen. Die Figuren ähnelten ihren Vorbildern aus Lylat Wars stark, nur Andrew, der Neffe von Bösewicht Andross, ist noch nicht ganz er selbst. Hier bekämpft man stattdessen einen ähnlich wirkenden Übeltäter namens Algy.

1259: Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto ist bekannt für seine Liebe zu den ebenso legendären Beatles. Eine lustige Anlehnung daran stellt Star-Fox-Offizier General Pepper dar. Nicht nur ist die Figur offensichtlich eine Anlehnung an das Beatles-Album Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band, auch sein rotes Outfit, welches von George Harrison getragen wird, befindet sich fast eins zu eins auf dem Cover der Schallplatte.

1260: Star Fox Zero sollte ursprünglich eine eigene Amiibo-Figur erhalten. Shigeru Miyamoto verriet in einem Interview, dass dieses Modell die neue Walker-Form des Arwings darstellen und auch dementsprechend „verwandelbar" hätte sein sollen. Aufgrund von Sicherheitsbedenken schaffte es aber diese Amiibo-Figur nicht über die Prototyp-Phase hinaus.

21.-24. August 2019

Besucht uns auf der gamescom!

PC Games – Wissen, was gespielt wird
play4 – Meistverkauftes PlayStation-Magazin Deutschlands – www.play4ever.de
PC Games MMORE
PC Games Hardware – DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
GAMES AKTUELL
N-ZONE

Kommt zu unserer
Leserlounge in Halle 10.1, A-010
und macht es euch gemütlich!

Exklusiv für Abonnenten:

ÜBERRASCHUNG AUF DER GAMESCOM

Besucht uns auf der gamescom in Köln und macht es euch in unserer Lounge gemütlich!
Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen.

Gebt diesen Coupon ausgefüllt an unserem Stand ab und holt euch euer Treue-Goodie!* Ihr findet uns über den Messeplan.

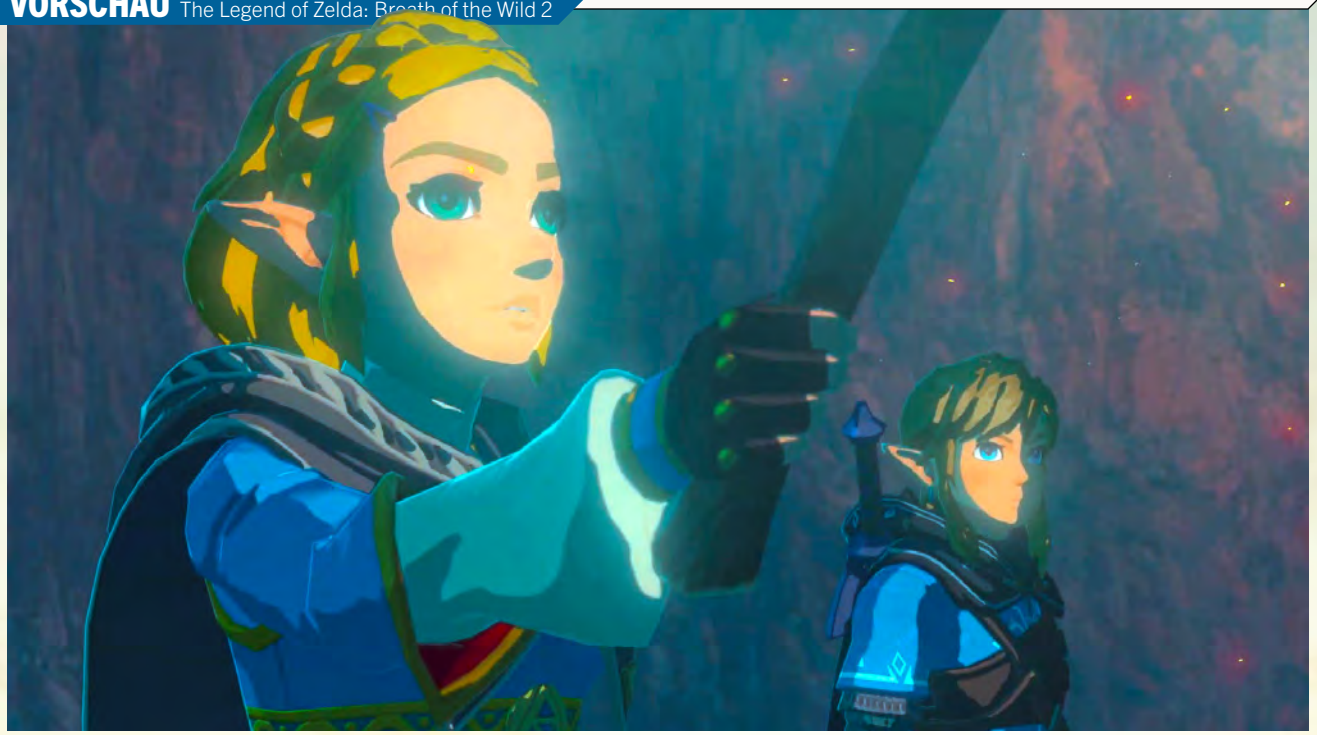
* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz.

Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen. Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goodie!*

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz.

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

powered by ICY BOX · POWER POINT ENERGY DRINK



THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD 2

Action-Adventure Die Legende wird fortgesetzt: Nintendos Superhit-Sequel war die E3-Überraschungsankündigung schlechthin und verspricht der Zelda-Reihe einen ungewöhnlich düsteren Touch zu verleihen. Wir erklären, was der erste Teaser verrät.

Switch

Viele haben es sich erhofft, nur wenige wohl wirklich damit gerechnet: Auf der E3 2019 kündigte Nintendo als „One more thing“ am Ende des Nintendo-Direct-Videos den Nachfolger zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild an. Super! Allerdings hat die Sache einen kleinen Haken, denn bis wir den Titel in die Finger bekommen werden, wird es wohl noch eine ganze Weile dauern. Nicht einmal ein grobes Veröffentlichungsdatum, wie zum Beispiel das Jahr des Releases, wurde bekannt gegeben. Das erinnert ein wenig an Metroid Prime 4, bei dem es damals auch nur hieß: „Es kommt“. Dass das nächste Zelda ein ähnliches Schicksal erleidet wie das Abenteuer von Samus Aran, dessen Entwicklung von Grund auf neu gestartet und in die Hände eines anderen Studios gelegt wurde, davon ist wohl nicht auszugehen. Und anstatt uns mit einem simplen Logo abzuspeisen, erfreute uns Nintendo bei Breath of the Wild 2, wie wir den Titel in Ermangelung eines offiziellen Namens auf absehbare Zeit nennen werden, mit einem deutlich aussagekräftigeren Teaser. Merke jedoch: Nicht aussagekräftig, sondern aussagekräftiger.

Manchmal kommen sie wieder

In knapp einer Minute Ingame-Zwischensequenz treffen wir auf Zelda und Link auf ihrem Weg durch eine düstere Höhle. Allem Anschein nach handelt es sich um eine Fortsetzung zu Breath of the Wild im klassischen Sinne, also ganz ohne Reinkarnation unserer Helden und anderen Firlefanz. Offenbar nach dem Sieg über die Verheerung Ganon ange-

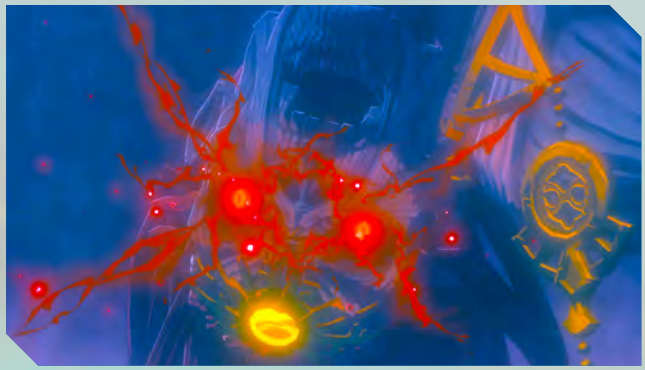
Technisch ähnelt die Grafik im Trailer jener aus dem ersten Spiel stark. Die eine oder andere Detailverbessserung, gerade bei Lichteffekten, lässt sich aber schon erahnen.

Sehen wir hier den Ersatz für das Shiekah-Tablet? Im Teaser wird Links Hand mit einer Art Lichtmagie aufgeladen, die ihm offenbar besondere Kräfte verleiht.

siedelt, suchen die beiden etwas im Untergrund von Hyrule. Zelda trägt deutlich kürzere Haare als im Switch- und Wii-U-Vorgänger und unsere Helden sind auf einem dickhäutigen Reittier unterwegs, wie wir es bisher noch nie in der Serie zu Gesicht bekommen haben. Bald stellt sich das Ziel der Suche als der ausgetrocknete Leichnam eines Mannes heraus, aus dessen Brust eine seltsame schwarze Substanz strömt. Noch ungewöhnlicher ist nur die offenbar aus Licht bestehende Hand, welche erfolglos versucht, dem Fluss Einhalt zu gebieten. Das rote, wallende Haar, der Schmuckstein auf seiner Stirn, das Zeichen des Wüstenvolkes der Gerudos auf seinem Gewand: Bei näherer Betrachtung kommt uns der Verstorbene ziemlich bekannt vor. Als einzelne Klänge seines ikonischen Themas erklingen, ist uns spätestens klar: Der, der da aufgebahrt vor unseren Helden liegt, ist niemand Geringeres als Ganondorf! Offenbar war die Verheerung Ganon, die uns im letzten Spiel das Leben schwer machte und das Land flutete, nichts anderes als das Böse, welches hier aus seinem Körper strömt. Und so tot, wie wir es dachten, ist der uralte Antagonist auch nicht: Direkt in die Kamera blickend, reißt die verwitterte Kreatur ihre dämonischen, feuerrot leuchtenden Augen auf. Es scheint, als wäre der trügerische Frieden in Hyrule am Ende von Breath of the Wild nur von kurzer Dauer gewesen …

Die Gerüchteküche brodelt

Abseits der genannten Ereignisse passieren noch allerlei Dinge in dem kurzen Trailer, die noch nichts aussagen, aber zum fröhlichen Spekulieren einladen. So scheint es, als würde das Licht aus der Hand, welche Ganondorfs Hass Einhalt gebietet, auf Link übergehen. Ist das der Ersatz für die Shiekah-Stein-Fähigkeiten aus dem letzten Abenteuer? Hat Link also diesmal durch diese Magie Zugriff auf neue Kräfte? Ebenso fällt der Fokus auf das Zusammenspiel von Link und Zelda auf. Bedeutet das, dass wir uns diesmal auf einen Koop-Multiplayer einstellen können, oder zumindest auf die Möglichkeit, zwischen Link und der Prinzessin als spielbare Protagonisten zu wechseln? Offen bleibt vorerst auch die Frage nach der Spielwelt. In Interviews ließ Zelda-Producer Eiji Aonuma durchblicken, dass man wohl zumindest zum Teil wieder in der bekannten Welt aus Breath of the Wild unterwegs sein wird, diese allerdings anders aussehen würde, als man sie kennt. Wird es also eine dunkle Version des Landes geben, ähnlich der Dark World aus A Link to the Past? Oder stimmen gar die Gerüchte, dass es uns ins Weltall verschlägt? Das Ende des Teasers lässt immerhin darauf schließen, dass Schloss Hyrule sich durch Ganondorfs dunkle Magie in luftige Höhen begeben wird. Und was ist mit traditionellen Dungeons? Kehren sie in Breath of the Wild 2 wieder zurück?



Der ausgedörrte und scheinbar leblose Körper Ganondorfs erwacht am Ende des Teasers zum Leben und starrt uns mit seinen blutroten Augen an. Ziemlich gruselig!

Was hat es mit der mysteriösen Lichthand auf sich, welche versucht, die aus Ganondorfs Körper strömende Verheerung einzudämmen? Gehört sie zu einem Shiekah?

Bitte warten

Fragen über Fragen, leider noch ohne dazu passende Antworten. Klar ist: das, was hier auf uns zukommt, ist mehr als nur vielversprechend. Der Vorgänger ist nicht ohne Grund eines der am besten bewerteten Spiele aller Zeiten. Große Fußabdrücke also, die es zu füllen gilt! Wenn das einem gelingen kann, dann Nintendo. **Lukas Schmid**

Wir sehen Zelda im Video auf einer Art kleinem Elefanten reiten, den wir so noch aus keinem anderen Teil der Reihe kennen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die vielleicht größte Überraschung der E3 wartet noch mit vielen Fragezeichen auf."

Freue ich mich auf The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2? Aber hallo! Allerdings breche ich derzeit noch nicht in Jubelstürme aus. Dafür ist einfach noch viel zu wenig zu dem Titel bekannt. Tatsächlich wissen wir noch nicht einmal, wie er heißen wird. Und wir werden uns wohl noch eine ganze Weile mit den Arbeitstitel Breath of the Wild 2 herumschlagen müssen, denn bis zum Release ist es wohl noch etwas hin. Was wir uns vom Spiel wünschen respektive was wir wollen, darauf gehen wir ja schon in unserem Special auf den nächsten Seiten ein. Was ich ganz persönlich außerdem noch von dem Titel sehen möchte: Dass er sich was traut! Mit dem Vorgänger wurde das Zelda-Grundgerüst gehörig umgebaut. Jetzt kann und sollte man auf Basis dessen noch deutlich wildere Ideen umsetzen. Die offenbar deutlich düsterere Grundstimmung finde ich schon einmal klasse, weil ungewöhnlich. Jetzt braucht es noch abgefahrene Gameplay-Ideen wie das Zeitreise-Feature aus Majora's Mask; Ideen, die zeigen: Dieses Spiel ist anders, als man sich das als Fan erwarten würde. Oh, und bitte, bitte gebt mir eine aktiver erzählte Geschichte als in Breath of the Wild. Die Rückblenden-Erzählweise dort fand ich nur mäßig prickelnd.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt

ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

UNSERE UND EURE TOP-5-WÜNSCHE FÜR DEN NACHFOLGER

Action-Adventure Nach der Ankündigung des Nachfolgers zu Breath of the Wild ging schnell das Geraune um mutmaßliche und gewünschte Neuerungen beim zweiten Teil los. Auch wir sind gespannt. Außerdem haben wir euch nach euren Wünschen gefragt. Herausgekommen sind unsere und eure fünf wichtigsten Wünsche für den zweiten Teil!

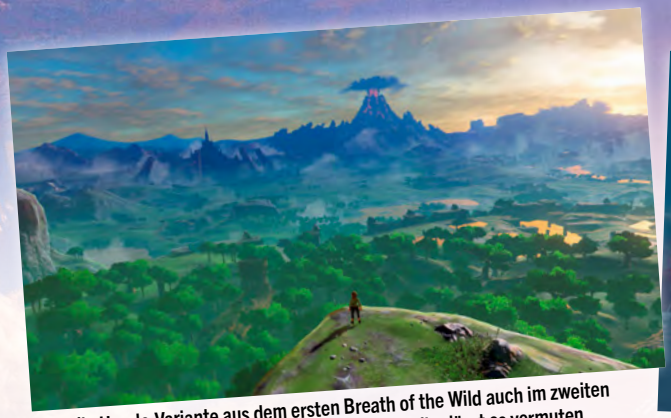
2017 erschien The Legend of Zelda: Breath of the Wild für die Nintendo Switch. Und für die Wii U natürlich auch, aber das nur am Rande. Erstmals angekündigt wurde das Spiel bereits einige Jahre vorher, die Entwicklung war aufwendig und teuer. Das ist auch nicht verwunderlich, immerhin bietet Breath of the Wild eine riesige Spielwelt, zahlreiche Schreine, jede Menge Sammel- und Ausrüstungsgegenstände, zudem entwickelte Nintendo eine ganz neue Engine für das Spiel. Etwas mehr als zwei Jahre später: Auf der E3 2019 kündigt Nintendo in der E3-Direct einen Nachfolger an und zwar ganz zum Schluss der rund 40-minütigen Videopräsentation. „Ein Nachfolger zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild befindet sich jetzt in Entwicklung.“, so der knappe, aber für Fans extrem wichtige Hinweis im Anschluss an einen düsteren Teaser-Trailer. Die berechtigte Hoffnung besteht, dass die Entwicklung des zweiten Teils weniger Zeit in Anspruch nimmt, immerhin dürfte Nintendo höchstwahrscheinlich auf die Engine vom Vorgänger setzen und auch sonst einiges wiederverwerten. Schnell kommt da natürlich die Frage auf: Was darf man von Breath of the Wild 2 eigentlich erwarten? Unabhängig von jeder Wahrscheinlichkeit haben wir euch nach euren Wünschen für das nächste Zelda gefragt, unsere eigenen Gedanken mit in den Topf geworfen und daraus einen interessanten „Unsere Top-5-Wünsche für Breath of the Wild 2“-Eintopf gekocht. Folgende fünf Punkte sind euch und uns am wichtigsten.

Klassische Dungeons

Die Schreine aus Breath of the Wild sorgten beim Großteil der Spieler eher für gemischte Gefühle. 120 der Rätselräume gilt es im Hauptspiel zu meistern, weitere kamen mit DLCs dazu. In den Schreinen müsst ihr verschiedene Aufgaben bewältigen und Rätsel lösen, dabei ist der geschickte und korrekte Einsatz unterschiedlicher Waffen und anderer Gegenstände notwendig, die Bewegungssteuerung kommt gelegentlich zum Einsatz, in manchen Schreinen müsst ihr auch einfach nur kämpfen. Die Belohnung ist neben Gegenständen und Ausrüstung aus Kisten immer dieselbe: ein Zeichen der Bewährung. Für jeweils vier dieser Abzeichen erhaltet ihr wahlweise ein zusätzliches Herz oder eine Erweiterung eurer Ausdauer. Das hilft wiederum dabei, im Abenteuer besser voranzukommen. Eigentlich waren die Schreine eine nette Idee und die meisten auch tatsächlich

Die Spielwelt von Breath of the Wild ist abwechslungsreich und lädt vielerorts zum Erkunden ein. Das wünschen wir uns natürlich auch für den zweiten Teil!

Der Teaser-Trailer zum Nachfolger von Breath of the Wild kommt reichtlich düster daher. Wahrscheinlich erwartet uns in Teil 2 eine viel dunklere Spielwelt.



Wird die Hyrule-Variante aus dem ersten Breath of the Wild auch im zweiten Teil als Ort des Geschehens dienen? Der Teaser-Trailer lässt es vermuten.

Ein extrem oft geäußerter Wunsch: klassische Zelda-Dungeons in Breath of the Wild! Vielleicht wird das ja mit dem zweiten Teil zur Wirklichkeit.

gut gemacht. Viele Zelda-Fans wünschten sich aber eher klassische Dungeons wie in früheren Zelda-Games. Da halfen auch die vier Titanen nicht wirklich weiter. Die kamen der klassischen Dungeon-Formel zwar ein ganzes Stück näher, aber eben auch nur ein Stück weit. Nicht genug für viele von euch, das habt ihr uns auf unsere Frage hin verraten, und uns geht es da durchaus sehr ähnlich. **Ein absoluter Top-Wunsch für Breath of the Wild 2 lautet daher: klassische Zelda-Dungeons!**

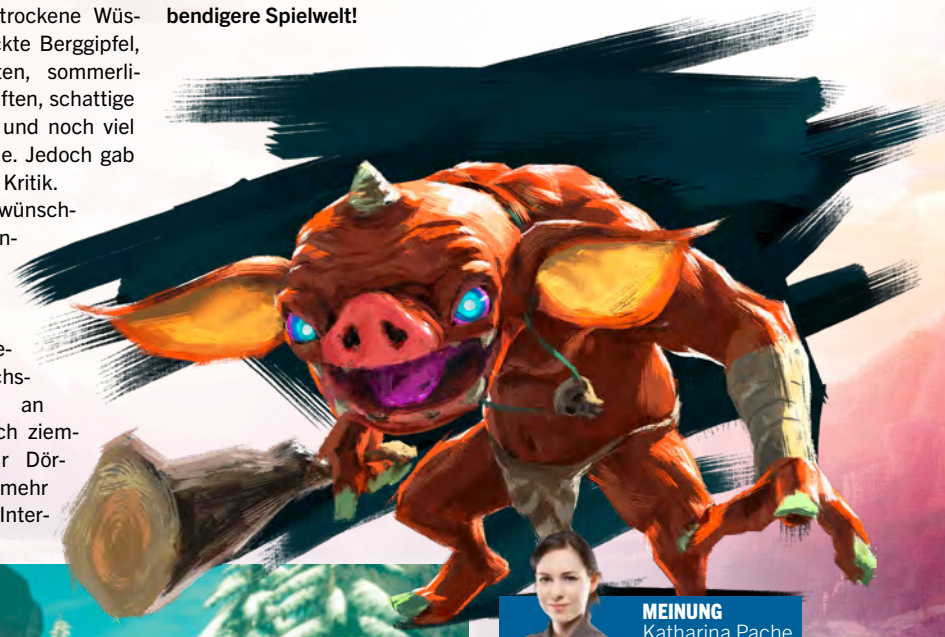
Lebendigere Spielwelt

Hyrule ist seit jeher eine spannende Spielwelt voller merkwürdiger Zeitgenossen, verschiedenster Gegner und interessanter Aufgaben. In dieser Hinsicht stellt auch die Hyrule-Variante in Breath of the Wild keine Ausnahme dar. Zudem ist die Spielwelt in diesem Zelda-Game gigantisch, sodass sich problemlos unzählige Stunden nur mit der Erkundung der Spielwelt verbringen lassen, ohne den Spielverlauf groß voranzutreiben. Auch die abwechslungsreichen unterschiedlichen Gebiete kamen im ersten Switch-Zelda gut an: Heiße, staubtrockene Wüsten, schneebedeckte Berggipfel, regnerische Küsten, sommerliche Graslandschaften, schattige Wälder – all das und noch viel mehr bietet Hyrule. Jedoch gab es auch Anlass zu Kritik.

Viele Spieler wünschten sich eine lebendigere Spielwelt in Breath of the Wild. Klar, Hyrule ist groß und thematisch abwechslungsreich, aber an vielen Stellen auch ziemlich leblos. Mehr Dörfer und Städte, mehr NPCs und mehr Interaktion, mehr Nebenquests und überhaupt: Mehr interessante Aufgaben abseits von Schreinen beziehungsweise Dungeons, Story und Co., danach lechzt ihr – und wir tun das auch. **Der zweite Top-Wunsch für Breath of the Wild 2 lautet deswegen: eine lebendigere Spielwelt!**

Neues Waffensystem

Bei den Waffen führte das erste Breath of the Wild ein System ein, das von Anfang an höchst umstritten war und bis heute noch ist: Schwerter, Schilde, Bögen und Co. nutzen sich ab und zerbrechen



Hitzige Gefechte wie dieses lassen eure Waffen schnell verschleißen. Dieses System sorgte für viel Kritik am Spiel.

MEINUNG
Katharina Pache

„Klassische Tempel und haltbare(re) Waffen bitte."

Mag ja sein, dass zerbrechliche Waffen Teil des Spielkonzeptes sind, aber es gibt andere Möglichkeiten, um Spieler zum Wechseln der Ausrüstung zu animieren. Hauptsache, es funktioniert besser als in Breath of the Wild. Ansonsten wünsche ich mir (wie anscheinend alle) klassische Tempel statt kleiner, verstreuter Mini-Dungeons. Die Vielfalt der Umgebungen war ja schon im Vorgänger erfreulich, aber auch da kann man bestimmt noch mehr herausholen. Oder man füllt die wunderschöne Welt einfach mit ein bisschen mehr Leben: mehr wilde Tiere, mehr NPCs, mehr Städte und Dörfer.

Für das nächste Breath of the Wild wünschen sich viele von euch ein überarbeitetes Waffenystem, was den Verschleiß des Kampfgerätes angeht. Zu Recht?

Prinzessin Zelda ist zwar schon seit jeher namensgebend für die Zelda-Spiele, im Mittelpunkt steht aber Link. Wir finden: Das muss nicht so bleiben!

schließlich nach einer gewissen Nutzung. Wie lange es dauert, bis das jeweilige Kampfgerät das Zeitliche segnet, ist unterschiedlich und kommt auf die Waffe an. Bis auf das Master-Schwert gilt: Alles ist vergänglich. Und selbst der legendäre Zweihänder braucht nach einer Zeit der Benutzung erst mal Ruhe und muss regenerieren. Das sorgt zwar für einen sorgsamen Umgang mit den Waffen und gezwungenermaßen für Abwechslung bei der Nutzung unterschiedlichen Kampfgeräts, aber auch für viel Kritik.

Absolut zu Recht, wie ihr findet, und wir ebenso. Dem System liegt eine nachvollziehbare Logik zugrunde, trotzdem nervt es aber schon nach kurzer Zeit. Was zu Beginn noch dafür sorgt, dass wir uns vermehrt Gedanken um Schwerter und Co. machen und deren Einsatz sorgsam bedenken, artet schnell in Gängelei aus. Über die gesamte, ziemlich lange Spielzeit des Zelda-Games wird das natürlich nicht besser, im Gegenteil. **Top-Wunsch Nummer 3 an Breath of the Wild 2 lautet daher ohne Frage: das Waffensystem überarbeiten oder in seiner jetzigen Form gleich ganz abschaffen!**

Multiplayer mit Zelda

Zelda-Games sind schon immer in erster Linie ein Singleplayer-Abenteuer. Es gibt zwar auch Spiele der Reihe mit Multiplayer-Fokus wie beispielsweise Four Swords. Ocarina of Time, Twilight Princess oder eben Breath of the Wild setzen aber komplett auf den Singleplayer. Und das ist auch per se nicht schlecht oder verkehrt. In einer Zeit, in der immer mehr Spiele auf Online-Modi und Multiplayer-Erlebnisse setzen, kann das sogar einen angenehmen Kontrast zum Spiele-Mainstream darstellen. Aber zumindest die Möglichkeit für Mehrspieler ist wünschenswert, vor allem, wenn man das mit einer weiteren Neuerung verbindet. Wie uns einige von euch verraten haben – und diese Idee fanden wir so spannend, dass wir sie mit in unsere Top-Wünsche aufnahmen –, wünscht ihr euch nämlich, neben Link auch in die Rolle von Prinzessin Zelda schlüpfen zu können. Ein grandioser Vorschlag! Wir stellen uns das so vor: Neben dem Hauptspiel in Links Rolle absolvieren wir einige Aufgaben und/oder Dungeons als Zelda, beide agieren grundsätzlich eigenständig, beide Abenteuerstränge überschneiden sich aber mehrfach. Außerdem gäbe es in der Vorstellung die Möglichkeit, das Zelda-Game wahlweise kooperativ im Multiplayer zu erleben, wobei einer Link und ein anderer Zelda verkörpert. **Der vierte Top-Wunsch an Breath of the Wild 2 heißt daher: ein Koop-Multiplayer und die Möglichkeit, als Zelda zu spielen!**

Gutes erhalten

Bei aller durchaus berechtigten Kritik am Vorgänger und all den Wünschen an das zweite Breath of the Wild: Der erste Teil hat auch sehr viel richtig gemacht, das steht außer Frage. Nicht ohne Grund ist das Game eines der am besten bewerteten aller Zeiten, erhielt zahlreiche Auszeichnungen, wurde vielfach zum Spiel des Jahres gekürt, allein auf der Switch bis März 2019 knapp 13 Millionen Mal verkauft und auch von uns mit einer tollen Wertung und einer riesigen Review wertgeschätzt. Es gibt jede Menge zu tun, Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden, extrem große Entscheidungsfreiheit, wahnsinnig viel zu entdecken, ein tolles Ressourcen-System,

MEINUNG
Lukas Schmid

„Klassische Dungeons gerne, aber bitte mit Waffenverschleiß!“

In vielen Punkten hat der liebe Johannes recht. So genial die offene Struktur von Breath of the Wild auch ist, einige Elemente aus der klassischen Formel sollten zurückkehren, vor allem die Dungeons. Es ist sicher eine Herausforderung, die spielerische Freiheit mit Tempeln klassischer Machart zu kombinieren. Wenn es jemand schafft, dann aber Nintendo! Wo ich Johannes widerspreche, ist bezüglich des Waffen-Verschleißes. Die komplette Struktur baut darauf auf, dass man seine Waffen wechseln muss, nur dadurch funktioniert das offene Gameplay! Ich hoffe, das Feature an sich bleibt erhalten.

Der Teaser-Trailer zu Teil 2 schürt unter Fans die Hoffnung, dass diesmal Zelda spielbar sein wird. Vielleicht gibt es sogar eine Art Koop-Multiplayer?

hochqualitatives Balancing der Schwierigkeit, einen sehr hohen Grad an technischer Qualität, ein wunderschönes Artdesign und noch viel mehr am Spiel zu bewundern und zu loben.

Daher wäre es fast schon verwegen zu fordern, dass der Nachfolger alles von Grund auf anders machen sollte. Nein, im Gegenteil, neben Änderungen an Dungeons, einer spielbaren Zelda und Co. wünschen wir uns auch, dass ganz viele der positiven Aspekte des Vorgängers übernommen und gegebenenfalls noch weiter ausgebaut werden! Das habt ihr uns auch im Feedback auf unsere Frage wissen lassen, wir sehen es genauso. Der erste Teil sollte im Idealfall das solide und qualitativ hochwertige Grundgerüst bilden für den zweiten Teil, der darauf aufbauen und ein noch besseres Spiel werden kann. **Der fünfte und letzte Top-Wunsch an Breath of the Wild 2 lautet daher: spaßige Elemente aus dem Vorgänger übernehmen!**

Fazit

Stimmt ihr mit unseren Top-5-Wünschen für Breath of the Wild 2 überein? Habt ihr weitere Vorschläge und Ideen für das nächste große Zelda-Spiel? Was Nintendo wirklich aus der Fortsetzung des Titels macht, ist derzeit natürlich zum größten Teil noch unklar. Der Teaser-Trailer gibt uns schon einige Hinweise, beispielsweise, dass das nächste Zelda wohl ziemlich düster wird. Zelda-Mastermind Eiji Aonuma, der auch beim zweiten Teil wieder die Rolle des Producer einnehmen wird, verriet bereits, dass sich das Entwicklerteam bei Breath of the Wild 2 vom Wildwest-Abenteuer Red Dead Redemption 2 inspirieren lässt. Auch das gibt uns bereits einen Hinweis darauf, was wir vom zweiten Teil erwarten können, nämlich wohl eine etwas „westlichere“ Herangehensweise an diese Art von Spiel – und das im doppelten Sinne. Bis zum Release vergeht (wohl) noch einige Zeit. Bis dahin lechzen wir nach jedem Stückchen Info zum Game, das ist schon jetzt gewiss. Denn, die berechtigte Hoffnung besteht: Breath of the Wild 2 hat das Zeug dazu, noch besser zu werden als sein Vorgänger, indem es das Rezept von Teil 1 verfeinert und perfektioniert.

Johannes Gehrling

Nicht alles muss sich ändern: Vieles an Breath of the Wild war toll – und darf daher gerne auch im Nachfolger wieder so sein!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Für mich bitte ein düsteres Zelda-Spiel mit einer ganz neuen Art von Dungeons.“

Zwar hat mein Puls bei Nintendos diesjähriger E3-Direct die größten Sprünge wohl bei der Ankündigung von Banjo-Kazooie für Super Smash Bros. Ultimate gemacht, immerhin bin ich ein bekennender riesiger Fan des Rare-Duos; die Ankündigung eines Nachfolgers zu Breath of the Wild war aber auch genial. Nicht nur, weil ich mich schon sehr auf das Game freue, sondern auch aufgrund der fantastischen Präsentation. Ich habe mir im Nachgang zur E3 noch mehrfach den düsteren Teaser-Trailer angeschaut, weil er zwar knapp, aber doch toll inszeniert ist. Die wie eine Leiche von der Decke hängende Gestalt erinnert mich sehr an Die Mumie, was mich hoffen lässt, dass Teil 2 tatsächlich deutlich düsterer wird als der Vorgänger. Nicht dass mir die Atmosphäre bei Breath of the Wild nicht gefiel, im Gegenteil, aber ein vielleicht sogar leicht gruseliges Zelda? Das klingt doch echt interessant! Vor allem auch angesichts von Link's Awakening, bei dem zwar nicht alles Friede, Freude, Eierkuchen ist, das aber eben doch eher knuffig und süß aussieht. Klassische Zelda-Tempel stehen bei mir persönlich auch ziemlich weit oben auf der Wunschliste, wobei mir die Schreine schon auch viel Spaß bereitet haben. Gerne dürfen daher beide Arten von Dungeons im nächsten Breath of the Wild sein. Oder mal was anderes wagen: Höhlen wären da so eine Idee, der Teaser-Trailer lässt in diese Richtung ja auch schon etwas erahnen. Hach, es gibt einfach wieder so viel zu mutmaßen – das macht doch Spaß, oder?

THE LEGEND OF ZELDA™ Link's Awakening

Action-Adventure Der Traum des Windfisches geht in die zweite REM-Phase: Wir konnten das wunderhübsche Zelda-Remake auf der E3 bereits ausprobieren!

Switch

Zwei Herzen schlagen, ach, in meiner Brust, wenn ich an Nintendos E3-Präsentation in diesem Jahr denke. Es ist allerdings ein reichlich komfortabler Konflikt, der dort tobt, nämlich der um die Frage, auf welches Zelda ich mich mehr freue: Breath of the Wild 2 oder das Remake von Link's Awakening. Dann denke ich daran, dass ich eines der beiden Spiele in seiner Originalfassung in meinem Leben schon gut 15-mal durchgespielt habe. Link's Awakening also – wie schön, dass ich den Titel nur knapp zwei Stunden nach der Präsentation schon selbst ausprobieren kann!

Zurück auf die Insel

Die Demo setzt direkt am Beginn des Spiels an und sofort fühle ich mich wie zu Hause. Da ist Marin, die mich aus meinem Schlaf reißt, Tarin, der mir nach meinem Bootsunfall den angespülten Schild überreicht. Ich trete hinaus in die kleine Gemeinde Mövendorf. Alles sieht aus wie immer – aber doch anders. Die fest voneinander abgetrennten Bildschirme sind Geschichte, stattdessen erwartet mich im Grunde eine offene Spielwelt. Außerdem erstrahlt alles nicht mehr in Grüntönen respektive wie auf dem Game Boy Color in einer Handvoll Farben, sondern in schönstem HD, mit feinen Effekten und einer einmaligen Diorama-Optik. Ich weiß, viele können damit nichts anfangen, stören sich vor allem am etwas an Playmobil erinnernden Look der Figuren. Aber ich finde die Grafik klasse und den sehr bewusst gewählten Stil bildhübsch! Leider erlaubt ein eng begrenzter E3-Slot nicht so viel Erkundung, wie ich das möchte. Allzu gerne würde ich im hohen Gras Rubine farmen, mit der Familie im Norden des Dorfes schnacken, vielleicht am Krallen-Automaten mein Glück versuchen, aber stattdessen mache ich mich auf zum Strand im Süden, wo damals wie heute mein Schwert im Sand liegt und meiner harrt.

Octopath Traveller

Ich muss kurz überlegen, warum sich die Steuerung so anders anfühlt als früher, dann wird es mir klar: Anstatt in vier Richtungen kann sich Link nun in acht bewegen. Das ist definitiv eine Be-

Die meisten Areale wurden 1:1 so nachgebaut, wie man sie aus dem Original kennt. Sogar die Positionen von Pflanzen, Felsen und Co. sind wie im Game-Boy-Titel.

Auch die 2D-Sequenzen aus dem Original finden sich im Remake wieder. In dieser Ansicht treffen wir dann mal auf Gumbas oder treten gegen den Boss der Adlerfestung an.

reicherung, aber zunächst nicht mit meinem Muskelgedächtnis kompatibel. Bis ich mich nach ein paar Minuten an die veränderte Kontrolle gewöhnt habe, laufe ich in allerlei Gegenstände und Feinde. Letzteres liegt aber auch daran, dass es schwieriger geworden ist, den Bösewichten auszuweichen. Sie nehmen mehr Platz ein als früher und haben größere Trefferzonen. Das ist weder besonders positiv noch negativ zu bewerten, sondern einfach eine Beobachtung. Endlich sammle ich mein Schwert auf – und was für eine Erleichterung! Wie auch dem Schild ist ihm ein fester Knopf zugewiesen. Das bedeutet, dass ich nicht mehr ständig ins Menü gehen muss, um zwischen meinen diversen Items zu wechseln. Als ich in den Wald spaziere, wandert nach einem kurzen Besuch in der gruseligen Hütte der Hexe auch schon das Zauberpulver in mein Inventar. Auffällig: Nur zwei Buttons können mit Gegenständen belegt werden. Ich vermute, dass später gefundene Items wie das Kraftarmband und die Pegasusstiefel, die man ständig braucht, auch jeweils einen ihnen zugewiesenen Knopf bekommen könnten.

Von Pulvern und Waschbären

Das Zauberpulver streue ich einem Waschbären auf die Nase, finde daraufhin einen Schlüssel und erlange Zutritt zum ersten Dungeon des Spiels, dem Wurmpalast. Keine Sorge, im Kontext des Spiels ergibt das alles Sinn! Dieser erste der acht ursprünglichen Dungeons zeigt bereits, dass Link's Awakening ein klassisches Zelda durch und durch ist, aber ein famos gestaltetes: Oberwelt, Tempel, Items, Bosse, Herzteile und so weiter und so fort gehören hier zum guten Ton. Und anscheinend hat Nintendo bis auf die Technik und die Komfort-Features auch nichts Wesentliches verändert – zumindest nach aktuellem Wissensstand. Immerhin, der leider nur leidlich unterhaltsame Farb-Dungeon aus dem Game-Boy-Color-Remaster wird es ins Spiel schaffen. Die große Neuerung, eine Art Dungeon-Creator, den wir offenbar dort finden, wo sich in der Game-Boy-Color-Fassung der Foto-Laden befand, dürfen wir beim Anspielen leider noch nicht ausprobieren. Was im Trailer aus dem E3-Video auffällt: In den Selbstbau-Tempeln findet Link eine Flasche zum Verstauen von Items. Solche gab es im Original noch nicht, nur fertig verkorkte Elixiere. Ein Hinweis auf weitere Veränderungen an der DNA des Spiels?

Fernweh nach der Insel

Diese Frage muss noch unbeantwortet bleiben wie auch so viele andere, als meine Demo kurz vor dem Boss des Wurmpalastes endet. Aber eines ist schon jetzt klar: Wenn The Legend of Zelda: Link's Awakening am 20. September erscheint, werde ich mich sofort wieder auf die Insel Cocolint begeben und sie erforschen – und mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit jede Sekunde davon genießen; ganz gleich, ob sich dort seit meinem letzten Besuch irgendetwas drastisch verändert hat oder nicht.

Lukas Schmid

Dort, wo sich im Game-Boy-Color-Remake des Originals der Fotoladen befindet, treffen wir in der Switch-Umsetzung auf Totengräber Boris und seinen Dungeon-Bau-Shop.

Die Kämpfe benötigen etwas mehr Finesse als früher, da etwa Gegner durch einen Schlag auf ihren Schild nun zurückgeworfen und dadurch angreifbar werden.

Was mag sich wohl in diesem gigantischen Ei verstecken? Wir wissen es natürlich, behalten dieses Geheimnis aber für uns.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Alles wie früher und trotzdem – oder genau deswegen – ein zeitloses Vergnügen."

E3-Demos bei Nintendo sind eine fiese Sache, denn meistens sind diese auf 15 Minuten beschränkt. Danach heißt es „danke fürs Spielen" und das war es auch schon wieder. Da war es gleichzeitig Segen und Fluch, dass ich The Legend of Zelda: Link's Awakening quasi auswendig kenne. Bis zum Ende des ersten Dungeons kam ich somit relativ mühelos. Fluch ist dieser Umstand aber auch, weil ich angesichts meiner Liebe für das Abenteuer gerne noch stundenlang weitergespielt hätte! Es ist einfach nach wie vor ein absolut einmaliges und brillantes Abenteuer und jetzt eben hübscher als jemals zuvor. Kenner des Originals fühlen sich zwar sofort wie zu Hause, müssen sich aber dennoch an die sich doch relativ anders anfühlende Steuerung gewöhnen. Auch ist es nicht mehr ganz so einfach, Feinden auszuweichen. Somit fühlt sich der Titel insgesamt eine Spur schwieriger an – was nicht schlimm ist, war das Original doch eher auf der einfachen Seite angesiedelt. Jetzt bin ich schon sehr gespannt auf den Dungeon-Creator, den man auf der Messe leider noch nicht ausprobieren konnte. Über den einen oder anderen „normalen" neuen Dungeon würde ich mich aber auch nicht beschweren.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Grezzo
Termin:	20. September 2019

Switch

POKÉMON SCHWERT & POKÉMON SCHILD

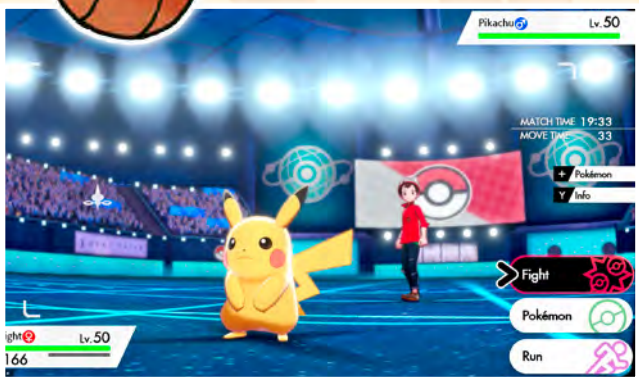
Rollenspiel Im November kehren die Pokémon zurück und landen damit erstmals mit einem Spiel der Hauptreihe auf einer (Quasi-)Heimkonsole.

Nicht Football's coming home, sondern die Pokémon, nämlich in die von Großbritannien inspirierte Galar-Region in Pokémon Schwert & Schild. Dort erwarten uns der Neuerungen viele: ein frei erforschbares, großes Außengebiet voller Pokémon, dynamische Tag-und-Nacht- sowie Wetterwechsel, eine in einigen Gebieten frei drehbare Kamera und, und, und. Und eben ein gewisser Fokus auf Sport oder zumindest auf Sport-Ästhetik. In der Demo, die wir auf der E3 spielen durften, verschlug es uns dann auch gleich in die vermutlich erste Arena des Spiels, die diesem Motto folgt.

Frei erforschen ist nicht, stattdessen bekommen wir in unserem ersten Kontakt mit dem Spiel die Grundlagen aufgetischt. Wir verfügen über ein Team an Pokémon verschiedener Typen und müssen durch einen von Wasserfällen geprägten Raum zum Ausgang gelangen. Farbkodierte Schalter lassen uns bestimmte Wasserflüsse ein- und andere ausschalten, um den Weg auf dem Gittergang, auf dem wir unterwegs sind, freizuräumen. Schwer ist das nicht – mit ein wenig Herumprobieren ordnen wir die Aqua-Barrieren so an, dass wir unser Ziel erreichen.

Ich bin, also kämpfe ich

Allerdings wird unser Weg von Schalter zu Schalter immer wieder von in der Gegend herumstehenden Trainern unterbrochen, die nichts Anderes im Sinn haben als sich und ihre Pokémon mit uns und unseren Monstern zu messen. In der Demo verfügen wir leider nur über sehr rudimentäre Möglichkeiten: Angriff mit vier verschiedenen Attacken, Wechsel zwischen den Taschenmonstern und Flucht. Weglaufen geht ja mal gar nicht und so schlagen wir uns von Kampf zu Kampf und vermissen weitere Optionen wie etwa den Einsatz von Items. Klar, ist ja nur eine Demo, aber halt doch eine nicht allzu aussagekräftige. Leider verrät auch die Grafik noch



Die Kämpfe in Pokémon Schwert & Schild unterscheiden sich in der Spielweise nicht von denen vergangener Pokémon-Hauptspiele. Ein bewährtes Rezept eben.

Die Naturzonen stellen die größte spielerische Bewegungsfreiheit dar, die es bisher in einem Pokémon-Hauptspiel gab. Abwechslung bieten unterschiedliche Areale.

nichts über die eigentlichen Qualitäten des Titels. Klar, ein optisches Meisterwerk darf man sich so oder so nicht erwarten, aber die Trailer aus dem offenen Gebiet in der Galar-Region zeigen ja schon, dass hier mehr drinsteckt als man denken mag. Die Arena, die wir durchqueren, hat wenige optische Highlights zu bieten, anhand derer wir uns einen realistischen Eindruck des Spiels machen könnten.

Interessant wird es, als wir den Wasserfall-Raum verlassen und der Arenaleiterin gegenübertreten, wie gesagt entsprechend der Sport-Thematik auf einer Art Fußballfeld. Was wie ein normaler Kampf anfängt, wird deutlich bombastischer, als wir die neue Dynamax-Funktion aktivieren. Diese lässt ein Pokémon pro Kampf für drei Runden auf gigantische Ausmaße anwachsen und mit einem neuen Set an Attacken verheerend zuschlagen. Mit unserem kolossalen Chimpep, dem neuen Grastyp-Starter-Pokémon, heizen wir einem Goldini ordentlich ein. Mit Kanonen auf Spatzen schießen in Perfektion! Aber in der nächsten Runde sorgt unsere Gegenspielerin wieder für Chancengleichheit, indem sie ihr Pokémon auch per Dynamax-Feature überlebensgroß ins Gefecht schickt. Hilft ihr bloß nix, denn zwei Angriffe später stehen wir trotzdem als Sieger da und holen uns unsere Belohnung ab, den Badge dieser Arena, bevor die Demo endet.

Seit über 20 Jahren gehören knuffige Starter-Taschenmonster der Typen Pflanze, Wasser und Feuer einfach zu Pokémon dazu.

Kleine Demo, großes Spiel

Wie gesagt, rein nach der E3-Demo darf man Pokémon Schwert & Schild nicht beurteilen, denn das eigentliche Spiel hat wesentlich mehr zu bieten und sieht auch besser aus. Man kann nur mutmaßen, warum Nintendo nicht mehr in die Vollen gegriffen hat: Auf der E3 will man die Leute in all dem Trubel eventuell einfach nicht mit zu komplexen Situationen und Aktionen abschrecken. So oder so ist klar, dass die ersten Switch-Spiele der Pokémon-Hauptreihe sich nicht lumpen lassen und im Hinblick auf die Präsentation und coole neue Features eine ordentliche Schippe drauflegen. Ab dem 15. November darf wieder gesammelt und gekämpft werden.

Lukas Schmid

Die gigantischen Dynamax-Entwicklungen ersetzen die zeitlich und auf den Einsatz im Kampf begrenzten Mega-Entwicklungen sowie die Z-Attacken.

Stellte beispielsweise die Region bei Pokémon X & Y Frankreich dar, ist die Galar-Region an Großbritannien angelehnt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Auch als Nicht-Pokémon-Experte finde ich das Switch-Debüt der Hauptreihe reizvoll."

Bekehren mich Pokémon Schwert & Schild zum Taschenmonster-Fan? Ich will es zumindest nicht ausschließen. Mein erstes und einziges sehr ausgiebig gespieltes Pokémon war bisher tatsächlich Pokémon Rot im Jahre 1999. Danach verlor mich die Reihe irgendwie und die Tatsache, dass sich am Grundprinzip in all diesen Jahren nichts Drastisches veränderte, machte diesen Umstand nicht besser. Auch Schwert & Schild sind ganz eindeutig Pokémon-Spiele, haben aber dank der deutlich besseren Präsentation, cooler Ideen wie den Dynamax-Verwandlungen und vor allem dank des frei erforschbaren Outdoor-Areals, welches ich leider noch nicht selbst erkunden durfte, aber einfach mehr zu bieten als die Vorgänger. Also ja, ich freue mich drauf – zumindest mehr, als es bei jedem Pokémon-Titel der letzten paar Jahre der Fall gewesen war.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Termin:	15. November 2019

Neu mit dabei: Ein Pümpel, mit dem wir uns an allerlei Gegenständen festsaugen und danach daran ziehen können. Das wird für Rätsel und in Kämpfen genutzt.

LUIGI'S MANSION 3

Action-Adventure Luigi geht wieder auf Geisterjagd. Nach einer Villa im ersten Spiel und gleich mehreren Exemplaren in der Fortsetzung verschlägt es ihn in Luigi's Mansion 3 in ein unheimliches Hotel.

Auch ein kompetitiver Mehrspielermodus ist Teil des Gruselpakets. In einem speziellen Areal abseits der Handlung müssen wir uns hier gegen andere Geisterjäger beweisen.

Alles eitel Sonnenschein? Das idyllische Bild trügt, denn das malerische Luxushotel, in das Luigi und Co. eingeladen werden, entpuppt sich schnell als Horrorfalle.

Fluigi kam erstmals im Remake des ersten Luigi's Mansion für den 3DS vor. Im neuen Spiel dient er wie dort dazu, um den Koop-Modus des Abenteuers zu ermöglichen.

Jedes Stockwerk und jedes Areal des Hotels ist durch eine bestimmte Thematik geprägt. In dem Gebiet auf dem Bild etwa dreht sich alles um geisterhafte Botanik.

Sie mögen ja gute Prinzessinnenretter und akzeptable Klempner sein. Die hellsten Kerzen auf der Torte sind Mario und Luigi aber nicht, zumindest der rote Geselle. Lässt sich Mario in Luigi's Mansion 3 doch schon zum dritten Mal von König Buu Huu entführen und Luigi sich wieder in ein gruseliges Gebäude locken, um seinen verschollenen Bruder zurückzuholen. Der rundlich-fiese Geist hat nämlich ein für alle Mal genug davon, ständig seine Pläne von den Pilzkönigreichbewohnern durchkreuzt zu sehen und will sich rächen. Also lädt er seine Widersacher in ein nur scheinbar luxuriöses Hotel ein, das sich schnell als geisterverseuchter Hort des Bösen entpuppt. Immerhin, alleine tappt Mario diesmal nicht in die ihm gestellte Falle, sondern auch Prinzessin Peach und Toad fallen dem geistreichen Royal zum Opfer. Das bedeutet also noch mehr Arbeit für Luigi!

Schreckwegsekunde

Multiplayer-Modus, allerlei andere lustige Ideen – gibt es alles, in der von uns gespielten E3-Demo aber steht das Wesentliche im Mittelpunkt: Wir, unser grunderneuerter Schreckweg zum Geister-Einsaugen und ebenjene astralen Unholde. Nach wie vor ist es unsere Aufgabe, verschiedene und sehr abwechslungsreiche Räume abzuklappern, dort Geister mit Lichtstrahlen zu betäuben und dann in unseren Geister-Staubsaugerbeutel zu befördern, Schätze zu sammeln und allerlei Rätsel zu lösen. Wie in Luigi's Mansion 2 für den 3DS und dem Remake des ersten Abenteuers ebendort können wir Feinde nicht direkt anstrahlen, sondern müssen sie mit einem gebündelten Lichtflash benommen machen. Anschließend werfen wir den Sauger an, bewegen den Kontrollstick in die der Fluchtrichtung unseres Opfers entgegengesetzte Richtung und hoffen, dass es uns nicht entkommt. Neu: nach einer gewissen Saugzeit erhalten wir die Option, den hilflosen Geist wie einen nassen Sack wieder und wieder auf den Boden zu schleudern. Dadurch werden die Gefechte zum einen rasanter, da diese Attacke jede Menge Lebenspunkte abzieht, zum anderen können wir den Angriff auch strategisch einsetzen, um in der Nähe befindlichen Feinden ebenfalls ordentlich Schaden zuzufügen.

Oftmals machen uns jede Menge Geister auf einmal das Leben schwer. Da gilt es, einen kühlen Kopf zu bewahren und effektiv die Fähigkeiten des Schreckweg zu nutzen.

An ihm bleibt wieder einmal alles hängen: Der arme Luigi muss Mario, Toad und Toadette aus König Buus Spektralklauen retten.

MEINUNG
Katharina Pache

„Luigi in der Hauptrolle ist immer wieder ein Vergnügen."

Damals habe ich Luigi's Mansion auf dem Gamecube beinahe zeitgleich mit Resident Evil gespielt. Luigi's Mansion war anders – zum Beispiel deutlich weniger unheimlich! – aber hat mir genauso viel Spaß gemacht wie die „erwachsenere" Version eine Spiels rund um ein Horrorhaus. Ich freue mich im dritten Teil besonders auf Gooigi (beziehungsweise Fluigi) und dessen Einsatzmöglichkeiten! Und Koop-Features sind mir immer besonders willkommen, auch der Mehrspielerpart sieht zumindest für ein paar kurze Runden nebenbei reizvoll aus. Die Vielfalt der gezeigten Umgebungen ist erfreulich, sie machen schon jetzt Lust auf das Umherstöbern im verwunschenen Geisterhotel. Und dann noch der kleine Geisterhund – einfach bezaubernd! Ich liebe zwar den Sommer und die warmen Temperaturen, aber mit Aussicht auf das neue Luigi's Mansion sehne ich den Herbst herbei. Hoffen wir nur, dass das schaurige Abenteuer nicht mehr allzu lange auf sich warten lässt.

ARCADE-GESAUGE IN JAPAN

Während seines Japan-Urlaubes im Frühjahr stolperte Lukas in einer Arcade-Halle über einen Luigi's-Mansion-Automaten. Diese Erfahrung konnte er sich natürlich nicht entgehen lassen!

Luigi's Mansion, Luigi's Mansion 2, in absehbarer Zukunft Luigi's Mansion 3 und das war's? Nein, es gibt noch einen weiteren Geisterhaus-Ausflug des grün bemützten Pilzkönigreich-Bewohners! Luigi's Mansion Arcade aus dem Jahre 2015 basiert auf Luigi's Mansion 2, ist aber eine Art On-Rail-Shooter, nur halt mit Staubsauger anstatt Kanone. Im Frühjahr 2019 war ich einige Wochen in Japan unterwegs und stolperte dabei über einen der Automaten, die außerhalb Nippons nur ausgesprochen selten anzutreffen sind. Diese Chance nutzte ich natürlich! Aufgrund rein japanischer Bildschirmanzeigen musste meine Freundin für mich simultanübersetzen, was im Eifer des Gefechts nicht immer ideal, aber doch halbwegs funktionierte. Allzu kompliziert ist der Spaß ja auch nicht: zielen, leuchten, saugen. Auch wenn mich die Arcade-Gruselei definitiv unterhalten konnte, so war sie natürlich doch weit von dem entfernt, was die Hauptteile der Reihe zu bieten haben. Das Erforschen des Gebäudes beschränkt sich hier auf Weggabelungen und „freigesaugte" Goodies. Zudem ist die Luigi-Sause relativ schwierig und ehe man sich versieht, hat man jede Menge Münzen in den Automaten versenkt. Solltet ihr einmal auf einen der Automaten treffen, ist alleine die Erfahrung den Obolus aber wert.

Hilfe aus der Sanitärabteilung

Außerdem kann Luigi mit seinem Schreckweg ab sofort Pümpel abschießen, die auf glatten Oberflächen kleben bleiben und dann genutzt werden können, um etwa brüchige Strukturen zu zerstören, indem man Pümpel und Saugkraft des Schreckweg kombiniert. Aber auch im Kampf sind die unhygienischen Dinger von großem Nutzen. Manche Feinde lassen sich etwa erst besiegen, wenn wir ihnen auf ähnliche Art und Weise einen Schild aus den Händen gerissen haben. Aus dem Remake des ersten Teils für 3DS wieder mit dabei: Fluigi. Die glibberige Luigi-Kopie war dort lediglich Mittel zum Zweck, um den Koop-Modus zu ermöglichen. Im dritten Teil kommt dem Behelfsbruder eine deutlich größere Rolle zu. Jederzeit können wir ihn via Druck auf den rechten Analogstick herbeirufen und durch einen weiteren Druck zu ihm wechseln. In seiner Gestalt sind wir feuerresistent, können zwischen Metallstangen einfach hindurchgehen und mehr. Bloß vor Wasser muss sich der schleimige Kumpan hüten! In vielen Momenten im Spiel ist Fluigi unabdingbar und somit nicht mehr nur ein Anhängsel. Alternativ darf übrigens erneut ein zweiter Spieler in seine glitschigen Koop-Schuhe treten.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Endlich wieder gruseln mit Luigi und endlich in hochauflösend!"

Hach ja, was freue ich mich schon auf Halloween! Man könnte durchaus sagen, dass das Gruselfest mein liebster Feiertag ist. Noch heute, wenn auch nicht mehr so zuverlässig beziehungsweise energisch wie als Kind, zelebriere ich den 31. Oktober mit der neuen Halloween-Ausgabe der Simpsons Comics, einem gruseligen Film und dieses Jahr hoffentlich auch mit Luigi's Mansion 3. Mein Einstieg war vor einigen Jahren der zweite Serienableger auf dem 3DS, mit dem ich damals jede Menge Spaß hatte, den Erstling habe ich dann tatsächlich zu Review-Zwecken erst später als Neuauflage gespielt, ebenfalls auf dem 3D-Handheld. Nun freue ich mich besonders darauf, Luigis neues Abenteuer auf dem großen, (halbwegs) hochauflösenden Bildschirm zu erleben! Was ich bisher vom Gameplay kenne, stimmt mich zuversichtlich, dass auch Teil 3 wieder eine spaßige und kurzweilige Angelegenheit wird. Sehr schön!

Der Geisterhund, der uns in Luigi's Mansion 2 des Öfteren an der Nase herumgeführt hat, ist jetzt Luigis Haustier – wie putzig!

Fluigi ist nicht nur Koop-Partner, sondern auch dann wichtig, wenn man alleine unterwegs ist. Um diverse Rätsel zu lösen, rufen wir ihn auf Knopfdruck herbei.

Kennt ihr die Szene aus Asterix erobert Rom, als der Kampfsportler Obelix wie einen nassen Sack herumschleudert? Etwa so fühlt sich das Geisterklatschen auch an!

Nächster Stock: Bosskampf

Am Ende der Demo durften wir gegen einen Boss antreten, der den Einsatz all unserer in der kurzen Spielzeit erlernten und erinnerten Fähigkeiten erforderte und der wohl auch das Ende eines Areals im Spiel markieren dürfte. In seinem Besitz: Ein Knopf für den Aufzug, welcher die verschiedenen Etagen des Hotels miteinander verbindet. Unser Ziel ist es nämlich, nach oben zu gelangen und auf dem Weg unsere entführten Mitstreiter zu retten. Und das geht eben nur via Aufzug! Spielbar wird übrigens nur Luigi sein. Mario, Peach und Toad werden sich nach ihrer Befreiung an designierte und aktuell noch nicht bekannte Orte zurückziehen. Schön: Anders als Teil zwei wird Luigi's Mansion 3 nicht mehr auf Missionen setzen, die uns alle paar Minuten aus dem Gebäude werfen. Stattdessen fungiert jede Etage des Hotels, als weitläufiger, großteils für sich stehender Level. Wenn wir wollen, können wir jederzeit in bereits besuchte Areale zurückkehren, und manchmal wird das auch notwendig sein. So nennen die Entwickler als Beispiel Wasser, welches von oben durch die Decke in ein Zimmer tropft. Also gilt es herauszufinden, was im Raum über dem Zimmer mit Wasserschaden vonstattengeht und dort für Ordnung zu sorgen. Wir finden die Abkehr vom missionsbasierten Design auf jeden Fall positiv, denn die offene Struktur des ersten Teils brachte die humoristisch-gruselige Stimmung des Spiels deutlich besser rüber. Große Levels ohne ständige Trips zurück in unseren Hub mit zumindest leichten Backtracking-Elementen sind da dem bisherigen Anschein nach ein gut umgesetzter Kompromiss.

Ein Bild von einem Geist

Ein Kompromiss wurde offenbar auch an anderer Stelle eingegangen: Die charmanten Portraitgeister aus dem ersten Teil scheinen auch im dritten Teil nicht zurückzukehren. Diese fungierten als eine Art Zwischenbosse und erforderten jeweils, dass wir herausfanden, wie sie zu besiegen waren. Dafür mussten wir sie und ihr Verhalten erst ganz genau studieren und uns anschließend einer besonders anspruchsvollen Einsaug-Sequenz stellen. In Luigi's Mansion 2 wurden diese Spezialgeister ersatzlos gestrichen. Stattdessen warteten neben den Bossen lediglich die nett gestalteten, aber immergleichen bunten Spektralfeinde auf uns. Bisher wirkt das gezeigte Material so, als würden die Portraitgeister nicht in Luigis Hotel einkehren. Allerdings gibt es offenbar größtenteils würdigen Ersatz: Diesmal werden wir auf sogenannte Charaktergeister treffen. Die ersten paar Exemplare sehen zwar nicht ganz so eigenständig aus wie die Portraitgeister anno dazumal, sie versprühen aber dennoch einen eigenen Charme. Und es soll von ihnen eine Menge geben! Offenbar wird es auch bei ihnen notwendig sein, Schwachpunkte zu durchschauen, bevor wir sie einsaugen können. Wie im ersten Teil werden die Geister thematisch zu den Orten passen, an denen wir sie finden. So werden wir etwa in einem Filmset auf einen Regisseur treffen. Es bleibt abzuwarten, ob die Charaktergeister wirklich ein würdiger Ersatz für die Portrait-Spukgestalten sind. Aber so oder so dürfte Luigi's Mansion 3 ein Heidenspaß werden.

Lukas Schmid

Da isser ja, der Hühnerschrecke! König Buu scheint diesmal etwas öfter in Erscheinung zu treten als in den beiden Vorgängern.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Vielversprechende Fortsetzung der ungewöhnlichen Serie mit Herz und Humor"

Obwohl ich Luigi's Mansion 2 prinzipiell mochte, fiel es mir irgendwie manchmal schwer, mich zum Weiterspielen zu motivieren. Das lag und liegt wohl an der Missionsstruktur, die mich immer wieder unsanft aus der Erkundung der gruseligen Villen riss. Das freie Erforschen eines einzigen Gebiets im ersten Teil sagte mir einfach mehr zu. Luigi's Mansion 3 scheint hier mit den verschiedenen Stockwerken des Hotels einen guten Kompromiss zu finden. Während des Anspielens war ich ein wenig enttäuscht, denn aus dem E3-Trailer und der Demo ging nicht wirklich hervor, dass die Portraitgeister (leicht anders als bisher und unter anderem Namen) wieder zurückkehren. Das wissend, blicke ich dem Spiel nun noch freudiger entgegen als ohnehin schon!

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Next Level Games
Termin:	2019

Dr. MARIO WORLD™

Mobile

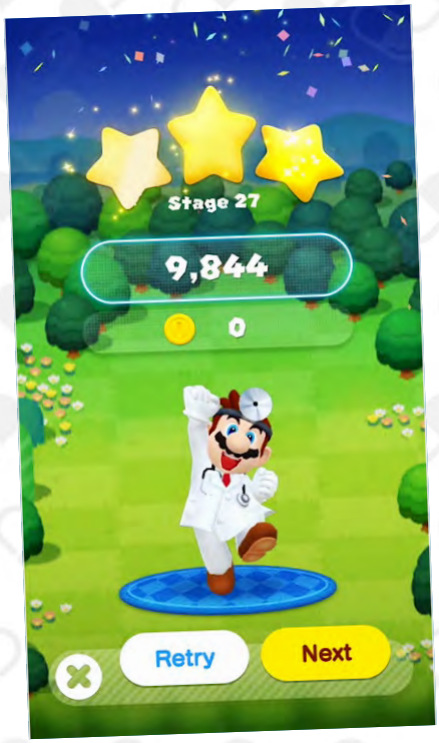
Geschicklichkeit Nintendo bringt seine nächste Marke auf den Mobile-Markt: Dr. Mario. Kann das was? Aufgrund einer knappen Abgabe-Deadline konnten wir das Game bis Redaktionsschluss leider nicht mehr ausprobieren. Das Spiel erklären und einschätzen können wir aber dennoch!

Anlässlich einer Investorenkonferenz Ende Januar präsentierte Nintendo nicht nur die damals jüngsten Geschäftszahlen, sondern auch erstmals Dr. Mario World, ein neues Mobile-Game für Smartphones und Tablets mit Android respektive iOS, das im Sommer 2019 weltweit erscheinen soll. Kurz nach der E3 stand dann das Release-Datum fest, das Spiel erblickt bereits vor dem deutlich früher angekündigten Mario Kart Tour das Licht der Welt. Am 10. Juli 2019 ging es für Dr. Mario los und das Spiel wurde für Mobilgeräte veröffentlicht, die Registrierung im Google Play Store sowie Apple App Store war im Voraus möglich – Zu Release des Spiels erhielt man praktischerweise eine Benachrichtigung.

Das ist mal wieder typisch Nintendo: Im Gegensatz zu vielen anderen Herstellern, welche die E3 nutzen, um ihre Mobile-Games auf der großen Bühne bei den Pressekonferenzen vorzustellen (was meist nur mäßig bei den Spielern und Fans ankommt), veröffentlichte das japanische Unternehmen jede Menge neue Fakten sowie das Release-Datum ohne bombastische Präsentation. Nintendo versorgte die Spielergemeinde stattdessen über ein Erklärbär-Video auf Youtube, einem Tweet und einer Website mit allen wichtigen Infos. Daher wissen wir zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses schon ziemlich genau, wie das Spiel funktioniert und – natürlich ganz wichtig – wie die Monetarisierung eigentlich abläuft.

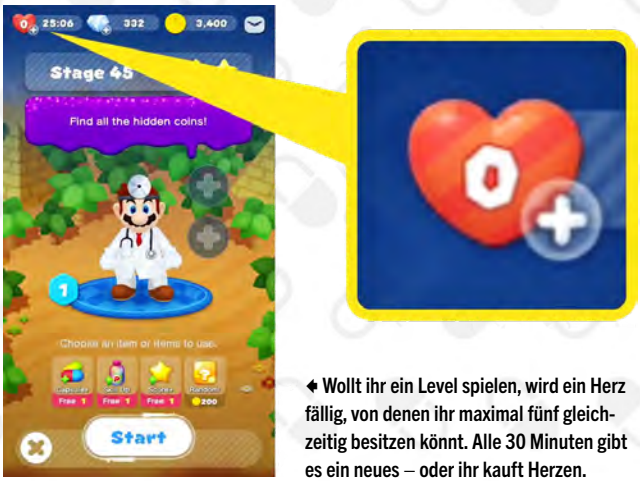
Gameplay

Wie auch beim großen Vorbild geht es in Dr. Mario World darum, verschiedenfarbige bunte Viren mit Kapseln zu eliminieren. Das Ganze funktioniert nach dem von vielen Mobile-Hits (etwa Candy Crush Saga) bekannten Match-3-Prinzip: Trifft eine Kapsel auf mindestens drei aneinanderhängende Viren der gleichen Farbe, werden Letztere eliminiert. Die Kapseln zieht ihr an die entsprechende Stelle, per Tipp auf den Screen rotiert ihr die Ausrichtung der Medizin. Neben den Viren gibt es nützliche Items wie Koopa-Panzer oder Bomben auf dem Spielfeld, die besondere Effekte auslösen. Sie jagen beispielsweise alle Viren in der Nähe in die Luft. Außerdem stoßt ihr auf verschiedene Hindernisse. Eine maximale Zahl an Kapseln,



Je nach spielerischer Leistung erhaltet ihr neben einer Punktewertung maximal drei Sterne für jedes erfolgreich absolvierte Level.

Der namensgebende Dr. Mario ist eure Starter-Spielfigur in Dr. Mario World, weitere Doktoren und Assistenten wie Peach, Bowser, Toad und Co. schaltet ihr spielerisch oder durch den Einsatz von Spielwährung frei.



Wollt ihr ein Level spielen, wird ein Herz fällig, von denen ihr maximal fünf gleichzeitig besitzen könnt. Alle 30 Minuten gibt es ein neues – oder ihr kauft Herzen.

die ihr einsetzen könnt, ist bei jedem Level vorgegeben – je besser ihr spielt und je weniger Kapseln ihr benötigt, desto höher fällt die Wertung aus. Maximal erlangt ihr drei Sterne. Weitere hilfreiche Items, die sich nicht an einer festen Stelle auf dem Spielfeld befinden, sondern die ihr frei nutzen könnt, wählt ihr nach Belieben vor Spielbeginn aus.

Modi, Online, Figuren

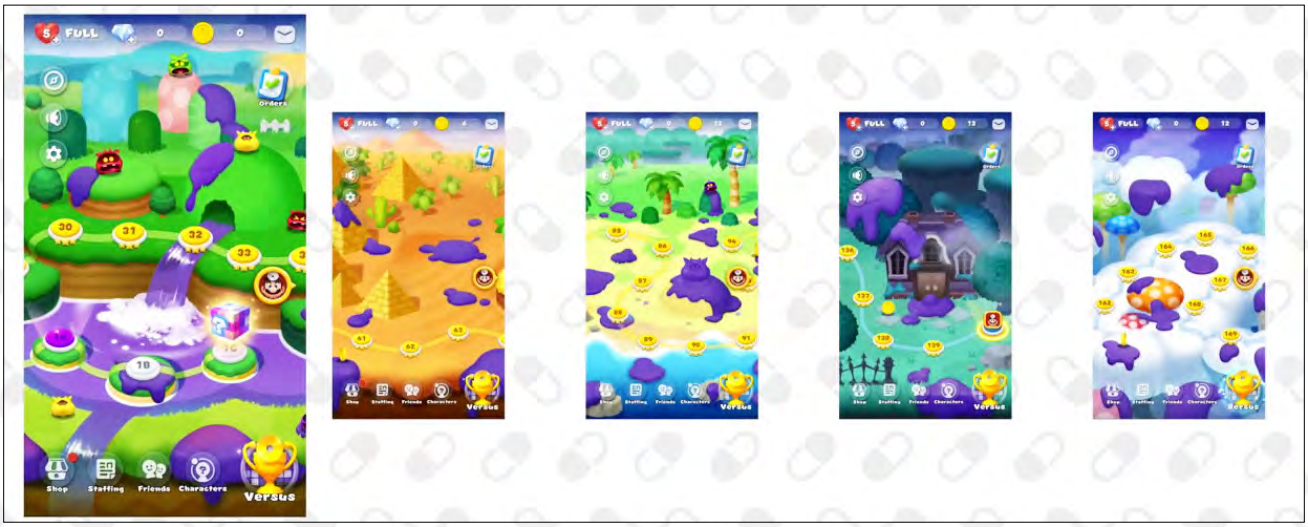
Die sogenannte Talentanzeige stellt ein Level-Fortschrittssystem dar und gibt die Stärke eurer Spielfigur an. Ihr startet – daher auch der Name des Games – mit Dr. Mario, könnt weitere Doktoren und Assistenten aber mit Münzen oder Diamanten freischalten, beispielsweise Peach, Toad, Luigi, Yoshi und Bowser. Jede Figur verfügt über eine einzigartige Fähigkeit. Auch Online-Features bietet Dr. Mario World, so könnt ihr zum Beispiel euren Fortschritt im Singleplayer mit Freunden vergleichen, Duelle im Versus-Modus austragen und euren Online-Rang verbessern, der sich aus den Online-Duellen ergibt, für die zum Spielen keine Herzen notwendig sind. Außerdem könnt ihr euren Freunden im begrenzten Umfang kostenlose Herzen zuschustern. Herzen? Ja, Dr. Mario World setzt bei der Monetarisierung auf ein bei Mobile-Games typisches und bewährtes System.

Premiumwährung

Was Nintendo noch zu Zeiten von Super Mario Run und Fire Emblem Heroes versprochen hat – nämlich grundsätzlich bei Mobile-Games auf den Einmalkauf zu setzen, statt auf die am Markt typischen Mikrotransaktionen – davon ist heute nicht mehr viel übrig. Wie auch bei der Beta von Mario Kart Tour sind Herzen notwendig, um Levels zu spielen. Ihr benötigt ein Herz pro Spiel, alle dreißig Minuten erhaltet ihr kostenlos ein neues, maximal fünf kostenlose Herzen könnt ihr auf einmal besitzen. Wahlweise füllt ihr die Energie mit Diamanten auf, die Premiumwährung des Spiels. Das von Nintendo selbst veröffentlichte Erklärungsvideo ermöglicht bereits einen guten Einblick in die Preisstruktur in US-Dollar; erfahrungsgemäß dürften die Preise eins zu eins denen in Euro entsprechen.

Beim Gameplay bietet Dr. Mario World das von der Serie gewohnte Tetris-ähnliche Puzzlespiel auf einem länglichen Spielfeld, nur in etwas vereinfachter Variante.

So enthält das kleinste zum Kauf verfügbare Pack 20 Diamanten zum Preis von 1,99 US-Dollar. Ebenfalls im Video zu sehen: Ein Continue mit neuen Kapseln beim Scheitern an einem Level kostet 10 Diamanten. Kauft man das kleinste Pack, wird für einen einzelnen Continue also ein stolzer ganzer Euro fällig (aufgerundet)! Fünf neue Herzen kosten ebenfalls 10 Diamanten, also ebenfalls rund einen Euro, für 60 Minuten Spielen mit unbegrenzten Herzen müsst ihr mit



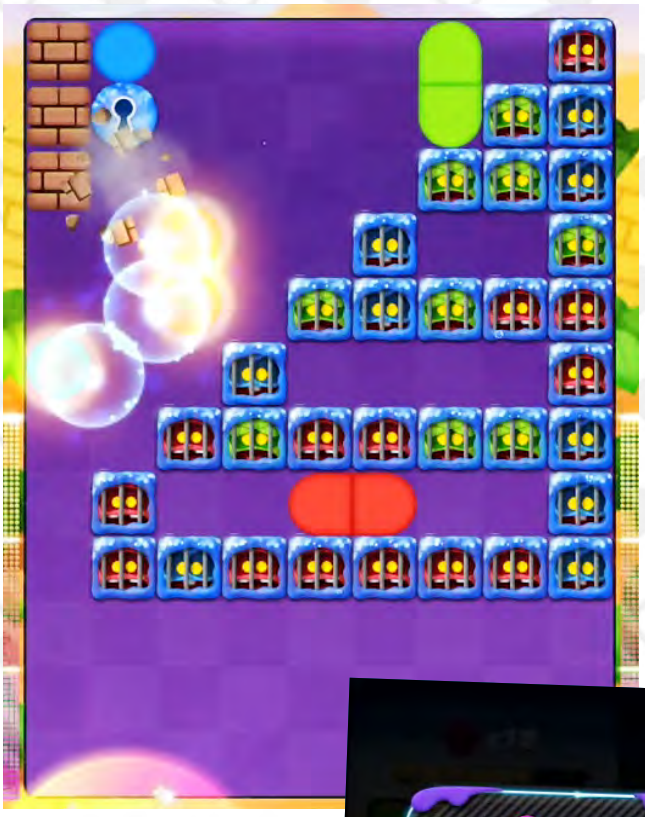
Zum Release von Dr. Mario World stehen insgesamt fünf Welten mit über 100 Levels zur Verfügung, weitere kommen regelmäßig über kostenlose Updates dazu.

Wer Dr. Mario World spielen möchte, ohne vom Spiel künstlich ausgebremst zu werden, muss in die Tasche greifen.

30 Diamanten rechnen. Im Video sind weitere Packs zu sehen: Für 4,99 US-Dollar gibt es 53 Diamanten, für 9,99 US-Dollar 110 Diamanten und so weiter. Damit sinkt natürlich der Preis pro Diamant bei größeren Packs und somit auch der umgerechnete Preis pro Continue oder Herz, es bleibt aber vergleichsweise teuer. Das größte Diamanten-Pack beinhaltet 1.050 der funkelnden Edelsteine und kostet 69,99 US-Dollar. Das ist schon happig, vor allem, wenn man an den Preis von rund 10 Euro für Super Mario Run denkt. In der direkten Gegenüberstellung zu vielen Mitbewerbern am Mobile-Games-Markt ist Dr. Mario World noch immer ein bisschen günstiger als der Durchschnitt, anderswo liegt der Preis für das größte Paket an Premiumwährung oftmals über 100 US-Dollar beziehungsweise Euro. Nichtsdestotrotz: Ohne viel Geduld wird Dr. Mario World ein teurer Spaß. Neben den Diamanten gibt es noch normale Münzen, an die man einfacher kommen dürfte.

Einschätzung

Abseits aller Kritik an der Monetarisierung sieht Dr. Mario World vielversprechend aus. Wir hatten bis Redaktionsschluss keine Möglichkeit, das Game auszuprobieren, müssen uns bei unserer Einschätzung also auf Erfahrungswerte sowie das von Nintendo selbst gezeigte Material verlassen. Das neue Mobile-Game der Japaner scheint durchdacht, ist optisch ansprechend und dürfte für ein paar schnelle Runden zwischendurch das Richtige sein – und genau auf diese Art spielen viele Mobile-Gamer ja auch. Eine längere Puzzle-Session am Stück ist wohl nur mit dem Einsatz von echtem Geld möglich, und davon nicht gerade wenig, wenn ihr nicht perfekt spielt. Schade, denn das Preismodell von Super Mario Run ist für den Kunden deutlich attraktiver. Dort ist die Maximalsumme, die man ausgeben muss, sofort klar: zehn Euro. Dass Nintendo entgegen eigener Aussagen nun doch sowohl bei Dr. Mario World als auch Mario Kart Tour auf das am Mobile-Markt übliche Preissystem setzt, ist enttäuschend. Das alleine sagt aber nichts über die Qualität von Dr. Mario World und den Spielspaß aus. **Johannes Gehrling**



Verschiedene Elemente wie Käfige und Koopa-Panzer sorgen für Abwechslung beim Spielen und erfordern den geschickten Einsatz der bunten Pillen.

Um bei einem gescheiterten Level doch noch weiterzumachen, werden zehn Diamanten fällig. Die bekommt ihr im Gegenzug für echtes Geld.

Passend zum Spiel haben sich die aus Mario-Spielen bekannten Figuren für Dr. Mario World in Schale geworfen. Schick!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Schaut gut aus, aber die Monetarisierung nervt mich schon vor Release des Spiels."

Ich bin bekennender Mobile-Gamer und stehe dazu, gelegentlich zur Verwunderung meiner Mitmenschen. Auf meinen ersten beiden Smartphones, dem HTC Desire und dem Galaxy Nexus, habe ich vor allem 2011 bis 2014 extrem viele Mobile-Titel gezockt, danach hat das nachgelassen. Zu jener Zeit gab es noch keine Mobile-Games von Nintendo, da war die Konkurrenz seinerzeit schon weiter. Als dann Super Mario Run erschien, habe ich das Game extrem viel und gerne gespielt und mir für die kommenden Titel ein ähnliches Prinzip sowie eine ähnliche Monetarisierung gewünscht. Die hat Nintendo damals auch versprochen, doch das ist leider Schnee von gestern. Schade, denn spielerische Qualität scheint auch Dr. Mario World dem Ersteindruck nach zu haben.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo/DeNA
Termin:	10. Juli 2019

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Simulation Der Urlaub lässt auf sich warten! Leider verreisen wir nicht mehr dieses Jahr, sondern erst 2020 in Animal Crossing: New Horizons auf eine malerische, einsame Insel.

Erst Ende März 2020 dürfen wir endlich den Flieger besteigen und es uns auf unserem eigenen Eiland bequem machen – so viel zu den schlechten Nachrichten. Im Rahmen der Nintendo Direct zur E3 2019 wurde die Verschiebung des Release-Termins von Animal Crossing (nun mit dem Untertitel New Horizons versehen) bekannt gegeben. Immerhin bekamen wir aber auch jede Menge neue Informationen zur heiß ersehnten Simulation zu Gesicht! New Horizons betritt Neuland, genau wie unser Bewohner, und mischt die Erfolgsformel gekonnt mit mehr oder weniger frischen Ideen wie etwa Crafting auf.

Raus aus dem Smog

Einige Spieler hatten sich im Vorfeld ein Stadt-Setting für die Fortsetzung gewünscht, New Horizons widmet sich jedoch genau dem Gegenteil: Als Aussteiger und Kunde von Tom Nooks Umsiedlungs-Service-Paket startet ihr euer Dasein als Bewohner auf einer malerischen Insel. In eurem Gepäck habt ihr nur ein Zelt, eine Lampe und einen Schlafsack – das Nötigste eben. Auf Dauer lässt diese spartanische Ausstattung Komfort vermissen, für ein bisschen mehr Luxus müsst ihr selbst aktiv werden. Aus gesammelten Rohstoffen, etwa Holz, zimmert ihr Möbelstücke und craftet hilfreiche Objekte, die ihr nun auch außerhalb eurer vier (Zelt-)Wände platzieren könnt. Details von New Horizons wurden dabei aus den Spin-offs Happy Home Designer und Pocket Camp übernommen: Ihr könnt die Platzierung von Objekten jetzt in Halbschritten feinjustieren und das Sammeln von Ressourcen wurde zuerst im Handy-Spiel eingeführt. Mit Pocket Camp wird das Switch-Spiel nicht kompatibel sein, mit Amiibo hingegen wohl schon, auch wenn zu den Details noch keine Informationen geteilt wurden. Dafür dürft ihr aber mit euren Mitbewohnern gemeinsam die Insel unsicher machen: Bis zu vier Bewohner tummeln sich gleichzeitig lokal auf der Insel, Voraussetzung ist, dass sie ihren Wohnsitz dort haben. Bis zu acht Spieler können ihre Zelte auf einer Switch aufschlagen. Der Mehrspielerpart findet auf einem Bildschirm statt, Besucher, die sich zu weit vom Host entfernen, werden zurück in die Nähe des Gastgebers teleportiert. Vermutlich wird es wieder eine Handvoll Mehrspielerbeschäftigungen in Form von Minispielen geben. Nicht eingeplant ist hingegen die Unterstützung von Cloud-Saves. Euer Fortschritt wird also nur auf der Cartridge beziehungsweise der Switch-Konsole gesichert. Die Entscheidung gegen Online-Speicherstände

Der Außenbereich eures Hauses bietet nun viel mehr Gestaltungsfreiraum. Diverse Möbel und Objekte dürfen auch draußen aufgebaut und genutzt werden.

Die unterschiedlichen Bewohner gehören wie üblich bestimmten Persönlichkeitsgruppen an. Für New Horizons wird es keine neuen Charakterzüge geben!

wurde bewusst getroffen, um es schwieriger zu machen, Schindluder mit der integrierten Uhr der Konsole zu treiben. Das neue automatische Speichersystem soll den Betrügereien ebenfalls einen Riegel vorschieben – mit dem Nebeneffekt, dass Resetti nun arbeitslos geworden ist! Der cholerische Maulwurf ermüdete Spieler bislang mit ausufernden Tadeltiraden, wenn sie vor dem Abschalten das Speichern vergaßen. Allerdings soll das Serienurgestein dennoch in New Horizons vorkommen, nur in einer anderen Rolle. Wir sind gespannt!

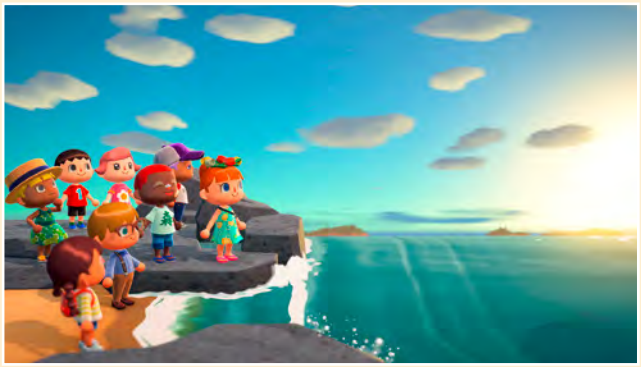
Täglich grüßt das Nachbartier

Auch auf andere bekannte Gesichter könnt ihr euch freuen, denn zum Glück seid ihr nicht mutterseelenalleine auf der Insel. Abermals trefft ihr tierische Nachbarn mit unterschiedlichen Persönlichkeiten und Hobbys. Tom Nook und seinen beiden kleinen Neffen lauft ihr ebenfalls über den Weg und auch Sekretärin Melinda wird in New Horizons auftauchen. Am Kern des Spiels dürfte sich trotz Crafting-Elementen nicht so viel geändert haben: Ihr redet mit euren Nachbarn, grabt Fossilien aus, pflanzt Blumen und jätet Unkraut, fangt Insekten und Fische, erlebt Veranstaltungen, gestaltet euer Zuhause und begleitet eure virtuelle Heimat durch alle Jahreszeiten und Wetterlagen. Serientypisch ist New Horizons mit der internen Uhr eurer Switch verknüpft, wenn ihr die Konsole am frühen Morgen anschmeißt, wird auch in New Horizons die Sonne aufgehen. Im neuen Spiel wurde sogar die Möglichkeit eingebunden, als Wohnort die südliche Hemisphäre anzugeben – dort ist es ja bekanntermaßen Sommer, wenn bei uns Schnee fällt. Bislang passten dort für Spieler also die Jahreszeiten in der Realität nicht zu denen im Spiel. Keine Anpassungoption gibt's hingegen für alle, die in der Nähe des Äquators leben, wo kaum Klimaschwankungen existieren.

Euer eigenes Inselparadies

All die Mühen, die ihr in die Verschönerung und den Ausbau eures Inseldomizils steckt, werden in New Horizons von Tom Nook belohnt. Ihr sammelt mit einer App auf eurem virtuellen Smartphone Nook-Meilen für jede Arbeit, die ihr in Angriff nehmt. Wie die Belohnungen aussehen, ist allerdings noch unklar. Anscheinend hat der Aufenthalt im Inselparadies den raffgierigen Waschbären etwas entspannter gemacht, in New Horizons müsst ihr keine Zinsen mehr auf Kredite zahlen und mit dem Geld, das er durch euch einnimmt, finanziert Nook diverse Services für die Bewohner. Auch eure Nachbarn werden mit der Zeit ihre Häuser um- und ausbauen, in dieser Hinsicht sollte das Zusammenleben mit den Tierchen ein wenig dynamischer aussehen als bislang. Noch nicht gezeigt, aber vermutlich vorhanden sein wird wohl das Museum, ein Schneiderstübchen und andere bekannte Lokalitäten der Serie. Eventuell errichtet ihr diese Gebäude selbst und bestimmt somit deren Platz auf eurer Insel. Das einzige Bauwerk, das von vorneherein steht, ist der Flughafen, auf dem ihr landet – wenn auch erst im nächsten März. **Katharina Pache**

Im Sommer ist die Insel ein Urlaubsparadies, im Winter baut ihr Schneemänner. New Horizons ist an die Uhr und den Kalender eurer Konsole geknüpft.



Bis zu acht Spieler können ihr Domizil auf einem Spielstand errichten. Die Inseln am Horizont lassen vermuten, dass ihr auch andere Eilande besuchen könnt.

Bei Tom Nook bastelt ihr Ausrüstung mit dem Werkzeugkoffer. Dafür braucht ihr aber die passenden Materialien!

MEINUNG
Katharina Pache

„Ich brauche dringend Urlaub auf meiner eigenen Privatinsel! Und zwar jetzt!"

Wenn es doch nur schon März wäre … aber eigentlich habe ich schon mit einer Verschiebung gerechnet, schließlich hielt sich Nintendo so lange so bedeckt, was Animal Crossing betrifft. Immerhin liegt der Release nicht in weiter Ferne. Dennoch: Aus spontanem Frust habe ich ein weiteres Mal einen Spielstand in Stardew Valley angefangen. Das ist zwar nicht ganz vergleichbar mit Animal Crossing, aber irgendwie musste ich meine Lust auf Simulation befriedigen. An meinen DS-Spielstand von Wild World traue ich mich gar nicht mehr heran. Da ist bestimmt alles von Unkraut überwuchert. Aber zurück zu New Horizons: Das Crafting-Feature in New Horizons begrüße ich, inzwischen haben sich solche Spielelemente ja in vielen Titeln eingebürgert und zu Animal Crossing passt das Bastelprinzip gut. Ich verstehe aber auch, wenn das Feature Leute abschreckt. Es darf auf lange Sicht eben nicht zu eintönig werden. Außerdem hoffe ich, dass mein liebster Erpel Gustav den Weg ins Spiel gefunden hat. Gefallen haben mir zudem die Detailverbesserungen: Zum Beispiel gibt es neue Animationen beim Verlegen von Boden und man kann nun mit einem Bambusrohr über Flüsse springen, ist also nicht mehr auf Brücken angewiesen!

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	20. März 2020

DARKSIDERS GENESIS

Switch

Action Mit Darksiders Genesis schlägt die Reihe eine vollkommen neue Richtung ein: Geschichtlich vor dem ersten Teil der Darksiders-Trilogie angesiedelt, wandelt Genesis auf den Spuren von Diablo und Path of Exile. In der Iso-Ansicht schnetzelt ihr euch mit zwei der vier Reitern der Apokalypse durch ganze Horden an Monstern!

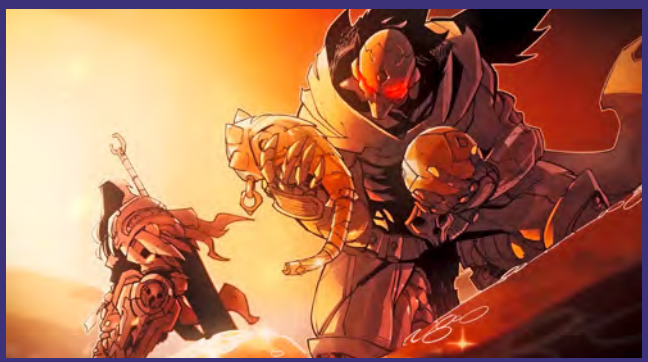
Der Dämon Lucifer hat es sich zur Aufgabe gemacht, das Gleichgewicht zwischen Engeln und Dämonen zu zerstören. Da es wiederum die Aufgabe der vier Reiter der Apokalypse ist, ebendieses Gleichgewicht zu bewahren, machen sich Strife (Zwietracht) und dessen Bruder War (Krieg) auf, den gefallenen Engel zu stoppen. Viel mehr Story braucht es gar nicht, um in Darksiders Genesis mit dem Geschnetzel loszulegen!

Auf dem Weg zu Lucifer höchstpersönlich stehen unseren beiden Protagonisten wahre Horden an Gegnern sowie kleinere und größere Bosse gegenüber. Das Hack&Slay-Spiel basiert auf der Geschichte, die in den vorherigen Darksiders-Teilen erzählt wurde, spielt aber zeitlich vor dieser. Daher braucht es keinerlei Vorwissen, was die restlichen Darksiders-Games betrifft, wodurch es für Neueinsteiger gar kein Problem ist, mit Genesis auf Tuchfühlung zu gehen.

Hack & Slay, Koop und Heldenwechsel

Das Spiel ist ein ganz klassisches Hack&Slay-Action-RPG: Ihr prügelt euch mit eurem Helden durch die verschiedenen, mehr oder weniger schlauchartigen Levels, sammelt dabei Items, verbessert eure Fähigkeiten, gewinnt zusätzliche Ta-

Im Verlauf des Abenteuers erkundet ihr unterschiedliche Umgebungen, hier etwa ein kalte Frostwelt. In den schlauchartigen Levels verprügelt ihr zahllose Feinde.



Erzählt wird die Geschichte rund um die Reiter, Lucifer, Engel und Dämonen mithilfe von gezeichneten Zwischensequenzen, die allerdings nicht animiert sind.

lente und pimpt eure Waffe mit unterschiedlichen Verzauberungen auf. Zwischen den Gegnergruppen warten Minibosse und am Ende der Partie zudem ein ausgewachsener Endboss. Zu einfach lief das beim Spielen keinesfalls ab, die Gegner halten einige Treffer aus!

Außerdem müsst ihr unterwegs einige kleinere Rätsel lösen oder Geschicklichkeitspassagen überwinden. Manch ein Bereich der Levels bleibt euch außerdem verborgen, solange ihr nicht das passende Level oder bestimmte Talente besitzt. Ein erneuter Besuch in bereits absolvierten Abschnitten kann daher äußerst lohnenswert sein.

Manch eine Fähigkeit sieht durchaus imposant aus. Wie jedes gute Hack & Slay bekommt auch Darksiders Genesis einen Koop-Modus, der sowohl online als auch im Splitscreen-Modus funktionieren soll. Die Gegner werden etwas hochskaliert und schon könnt ihr gemeinsam Monster schnetzeln. Seid ihr alleine unterwegs, dann dürft ihr permanent zwischen den beiden spielbaren Reitern hin- und herwechseln. Das ist nicht nur für das Lösen einzelner Rätsel nötig, es bringt dem Spiel auch eine ganz andere Dynamik. Denn der Wechsel darf auch mitten im Bosskampf stattfinden. So könnt ihr in einigen Phasen beispielsweise War spielen, der seine Stärken eher im Nahkampf hat, und wechselt in anderen Phasen auf den Fernkämpfer Strife.

Einige der Fähigkeiten des Heldenduos sehen in Aktion wirklich eindrucksvoll aus und sind schön in Szene gesetzt.

Fähigkeiten, Ultimate und Talent-Cores

Auch hier erfinden die Entwickler von Airship Syndicate das Rad nicht neu. Eure beiden Helden haben verschiedene Fähigkeiten mit unterschiedlichen Abklingzeiten sowie einen Ultimate. Dabei handelt es sich um die jeweilige Chaosform. In dieser seid ihr nicht nur unsterblich, sondern teilt auch immensen Schaden aus. Über Talente verbessert ihr eure Fähigkeiten oder gewinnt zusätzliche hinzu. Dafür müsst ihr Cores sammeln gehen, die ihr mit hoher Wahrscheinlichkeit von den Bossen bekommen werdet. Diese wiederum schalten dann von euch auswählbare Talente frei.

Philipp Sattler

Die Bosse und Minibosse in Darksiders Genesis sind wahrlich kein Fallobst. Mit kluger Talentwahl und dem Wechsel zwischen den Helden kommt ihr weiter.

Einer der markantesten Unterschiede zur Hauptreihe dürfte die isometrische Ansicht auf das Geschehen sein.

MEINUNG
Philipp Sattler

„Ein Hack & Slay wie viele andere – aber im Darksiders-Universum“

Fans von Hack&Slay-Spielen werden auch mit Darksiders Genesis ihren Spaß haben. Wer hingegen Fan der Darksiders-Spiele ist, der sollte sich gut überlegen, ob er zu Genesis greift. Zum einen handelt es sich um ein Prequel, die Geschichte wird also nicht fortgesetzt. Zum anderen unterscheidet sich Genesis spielerisch sehr stark von den vorherigen Teilen. Der Kniff mit dem Heldenwechsel im laufenden Kampf war aber überraschend spaßig. Er sorgt nicht nur für ein klein wenig mehr taktische Tiefe, sondern macht die Kämpfe auch abwechslungsreicher. Das reicht in meinen Augen aber bislang nicht, um Darksiders Genesis aus der Masse der Hack & Slays hervorzuheben. Wer auf Darksiders steht und sich im Genre zu Hause fühlt, der kann ruhig mal einen Blick riskieren – auch wenn es mit Hyrule Warriors und Diablo 3 auf der Switch durchaus harte Konkurrenz gibt.

INFOS

Hersteller:	THQ Nordic
Entwickler:	Airship Syndicate
Termin:	2019

Action-Rollenspiel Der Siegeszug des Hexers geht weiter – als Nächstes will Geralt die Herzen der Rollenspieler unter den Switch-Besitzern erobern. Und seine Chancen dafür stehen gut!

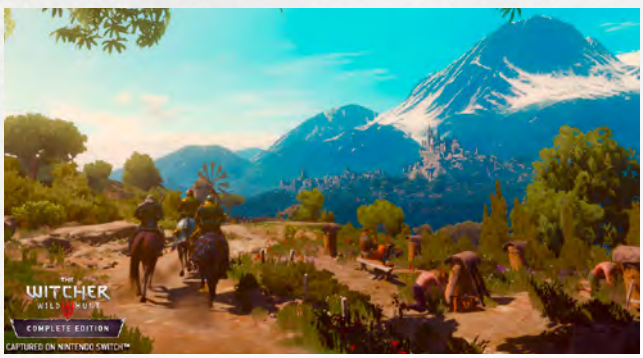
Fragte man Rollenspieler vor fünf Jahren, auf welches Spiel sie sich am meisten freuen, wurde wohl kein Titel häufiger erwähnt als The Witcher 3: Wild Hunt – jedenfalls, wenn die Befragten einen PC, eine PS4 oder Xbox One ihr Eigen nannten. Nintendo-Jünger gingen leer aus, aber mit einer Umsetzung rechnete auch niemand, schließlich darbte die Wii U damals beinahe komplett ohne Drittherstellerunterstützung und mit schwacher Hardware vor sich hin. Zum Glück sind dank der Switch neue Zeiten angebrochen! Seine 800 Auszeichnungen, darunter alleine 250 „Spiel des Jahres"-Awards, die internationale Durchschnittswertung von 93 Prozent Spielspaß und mehr als 20 Millionen verkaufte Einheiten hat sich das Edel-Rollenspiel redlich verdient. Seit dem Release im Mai 2019 scheiterte jeder Konkurrent daran, das Niveau von The Witcher 3 zu erreichen, geschweige denn das Werk von CD Projekt Red zu übertrumpfen.

Komplett-sorglos-Paket

Dass all die Lobgesänge zu Recht erklingen, davon können sich Switch-Spieler noch in diesem Jahr überzeugen. Auf der E3 wurde The Witcher 3 im Rahmen der Nintendo Direct enthüllt, obwohl die Existenz des Ports schon Wochen vorher als Gerücht durch die Weiten des Internet geisterte. Die Complete Edition des Rollenspiels erscheint, wie es der Name bereits andeutet, inklusive der beiden großen Erweiterungen Hearts of Stone und Blood and Wine, die das ohnehin schon umfangreiche Hauptspiel um neue Charaktere, Missionen, Story und Umgebungen beträchtlich erweitern. Das bedeutet: Alleine für die Hauptstory von The Witcher 3 könnt ihr 50 Stunden einplanen (doppelt so viel, wenn ihr euch auch Nebenaufgaben widmet, dreimal so viel, wenn ihr alles erledigen wollt), dazu kommen weitere 25 Stunden für beide Add-ons zusammen. Und da die optionalen Quests in The Witcher 3 ebenso gut geschrieben sind wie die Story-Missionen, ist die Motivation hoch, jedes Eck der offenen Welt zu erkunden. Aber worum geht's in The Witcher 3 eigentlich?

Ein Mann von Welt

Die Witcher-Spiele basieren auf den gleichnamigen Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. Ihr müsst aber weder die literarischen Vorlagen noch die beiden Vorgänger-RPGs kennen, um in The Witcher 3 einzutauchen. Anders als in vielen vergleichbaren Rollenspielen ist Geralt von Riva, Protagonist und Hexer, eine charakterlich recht eindeutige Figur. Das bedeutet: Ihr habt zwar Einfluss auf die Handlung, Romantikoptionen und mehr, aber so labil und beliebig wie viele andere, selbst zusammengeschusterte Videospielhelden verhält sich Geralt nie. Dazu kommt, dass er kein Auserwählter im klassischen Sinne, sondern ein gestandener



In der zweiten und letzten Erweiterung Blood and Wine erkundet ihr ein neues Gebiet. Das malerische Toussaint scheint wie aus einem Märchen entsprungen.

Vesemir (links im Bild) ist ebenfalls ein Hexer und der Ziehvater und Mentor von Geralt. Im riesigen Rollenspiel trefft ihr eine Vielzahl interessanter Charaktere.

Mann ist, der seinen Unterhalt als Hexer verdient: Er erlegt Monster, die der Bevölkerung das Leben schwer machen. Geralt von Riva ist magiebegabt und kampferprobt, nicht unbedingt zynisch, aber zumindest abgeklärt. In The Witcher 3 begibt sich Geralt auf die Suche nach seiner Ziehtochter Ciri. Das Elfenblut, das durch ihre Adern fließt, verleiht der jungen Frau besondere Kräfte. Auf Geralts Reise erkundet er das Festland, die freie Stadt Novigrad, die hohe See und das Inselkönigreich Skelligen sowie die fruchtbaren Märchenlande von Toussaint, in denen Ritterlichtkeit noch großgeschrieben wird. Er lernt dabei vielschichtige Figuren kennen wie den blutigen Baron, aber auch bekannte Begleiter tauchen auf, wie etwa Barde Rittersporn, Geralts große Liebe Yennefer von Vengerberg, seine alte Affäre Triss Merigold, Ziehtochter Ciri, Mentor Vesemir und viele, viele mehr. Dank der herausragenden Autoren schließt man die illustre Charakterriege sofort ins Herz und selbst bei den unsympathischen Figuren ist deren Motivation stets nachvollziehbar. Passend dazu gibt es in The Witcher 3 keine simple Gut-Böse-Dichotomie, Entscheidungen können selbst trotz edler Intentionen verheerende Folgen haben. Kurzum: The Witcher 3 ist ein Rollenspiel für Erwachsene, natürlich auch wegen der USK-Freigabe ab 18 Jahren – zwar gibt es keine pornografischen Sexszenen, aber durchaus Nacktheit, und die Kämpfe zeigen deutlich, was eine scharfe Klinge beim Aufeinandertreffen mit Haut, Fleisch, Sehnen und Knochen anrichtet.

Ein bisschen Downgrade

Klingt alles zu gut, um wahr zu sein? Einen kleinen Haken hat die Switch-Fassung tatsächlich. The Witcher 3 zählt auch heute noch zu den schönsten Spielen, doch die Rechenkraft, um diese Pracht darzustellen, fehlt der Switch. Deshalb läuft das RPG im Handheld-Modus nur mit einer dynamischen Auflösung von etwa 540p, im TV-Betrieb sind es 720p. Auch die Details wurden im Vergleich zu den restlichen Versionen deutlich zurückgefahren, im Fokus stand bei der Umsetzung für die Nintendo-Konsole in erster Linie, dass der Titel flüssig läuft. Zudem ist zu befürchten, dass die Ladezeiten nicht von schlechten Eltern sein werden. Allerdings: The Witcher 3 soll gerüchteweise ohne Extra-Download auskommen, auf der Cartridge finden also tatsächlich alle Inhalte mit einer Größe von insgesamt 32 Gigabyte Platz. Die angepeilte Bildrate dürfte bei 30 Frames pro Sekunde liegen, offizielle Informationen liegen aber noch nicht vor. Dass Abstriche gemacht werden müssen, wenn man einen Titel wie The Witcher 3 auf die Switch bringen möchte, dürfte aber jedem klar sein. Dass sich CD Projekt Red dieser Herausforderung angenommen hat, ist eine tolle Sache für Switch-Rollenspieler auf der ganzen Welt. Und dabei ist das erfolgsverwöhnte polnische Entwicklerstudio gar nicht auf die (wenn auch große) Switch-Kundschaft angewiesen – mit Cyberpunk 2077 werkeln sie gerade am wohl nächsten Referenzspiel des Genres. **Katharina Pache**

In der offenen Spielwelt werdet ihr oft zum Schwert greifen müssen. Für menschliche Gegner zückt ihr die Stahlklinge, für magische Wesen das silberne Modell.

Yennefer ist eine mächtige Zauberin, Freundin und Geliebte von Geralt. Allerdings müsst ihr nicht zwangsläufig eine romantische Beziehung mit ihr eingehen.

Das wilde Inselkönigreich Skelligen ist von Meer umgeben – auch das könnt ihr mit dem Boot erkunden.

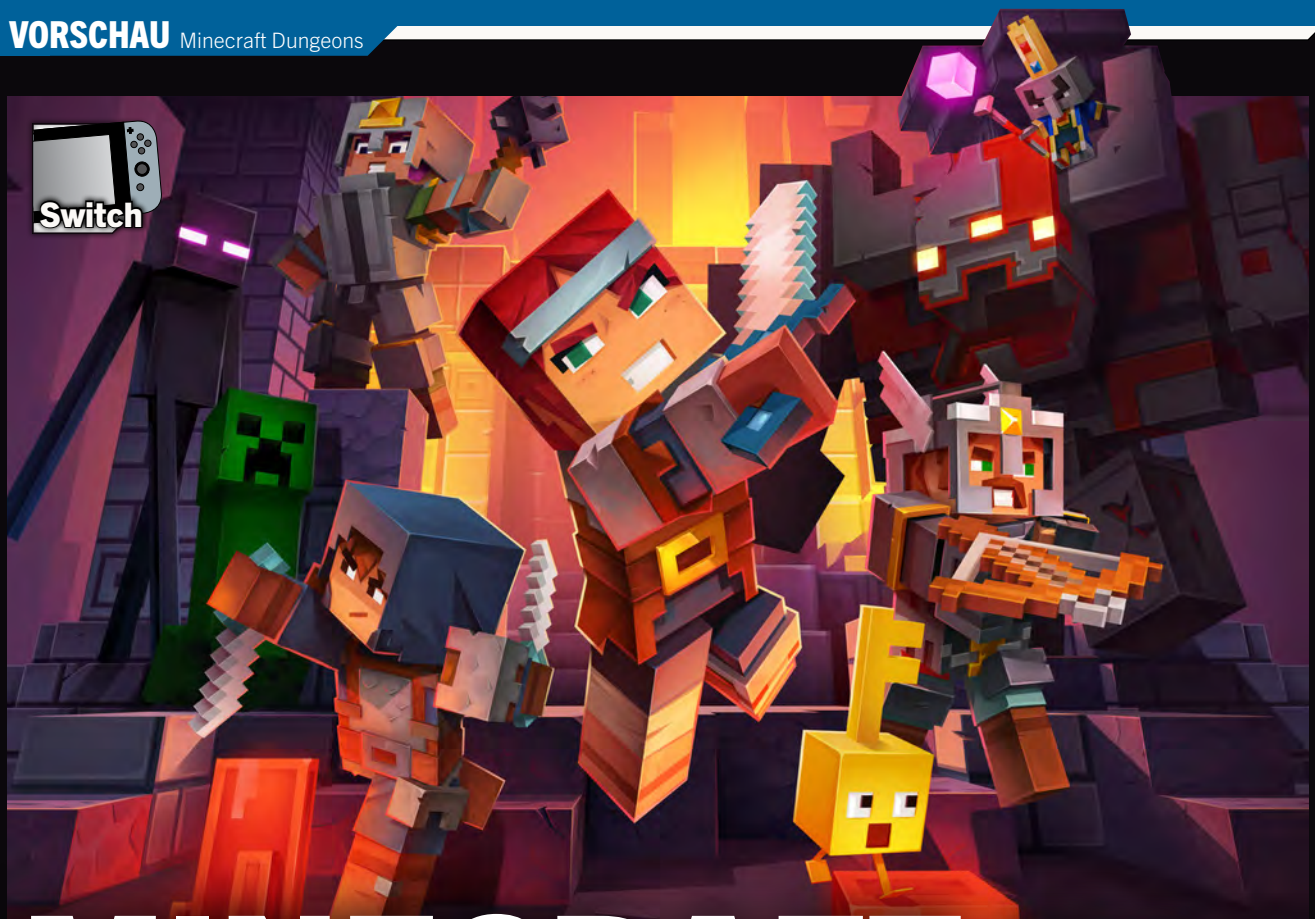
MEINUNG
Katharina Pache

„The Witcher 3 kommt auf die Switch – Träume werden eben doch noch wahr."

Vor vier Jahren habe ich The Witcher 3 getestet, damals für unser Schwestermagazin Games Aktuell. Das bedeutete: viele Überstunden, aber auch jede Menge Spaß, denn The Witcher 3 erfüllte meine haushohen Erwartungen mühelos. Deshalb habe ich mich nicht geniert, in dieser Vorschau vollmundig vom Spiel zu schwärmen – ich weiß ja, wie gut es ist. Einzelne Kritikpunkte wie das auf Dauer eintönige Kampfsystem verblassen angesichts der durchweg hohen Qualitätsstandards bei allen Aspekten des RPGs. The Witcher 3 trifft stets den Ton, ob es nun ein ernster Moment ist oder ein amüsanter. Die Szene, in der Geralt und zwei seiner Hexer-Kollegen betrunken und in Frauenkleidern einen Streichanruf tätigen, gehört zu den besten Momenten in der Geschichte der Videospiele! Augenblicke wie dieser verleihen der Welt und den Charakteren so viel Tiefe, davon können andere Rollenspiele nur träumen. Und The Witcher 3 ist vollgestopft mit herausragenden Geschichten und Missionen! Insofern blicke ich der Switch-Fassung mit ganz viel Vorfreude entgegen. Dass die Nintendo-Version nicht so gut aussieht wie die anderen Ausgaben? Geschenkt, dafür kann ich unterwegs in diese in jedem Sinne des Wortes fantastische Spielwelt eintauchen.

INFOS

Hersteller:	Bandai Namco Entertainment
Entwickler:	CD Projekt Red
Termin:	2019



MINECRAFT DUNGEONS

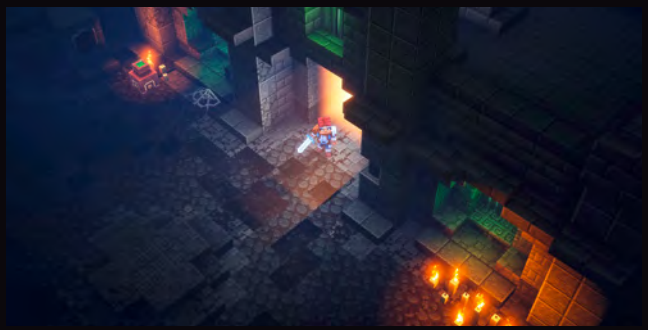
Action Neben Minecraft World hat Mojang mit Minecraft Dungeons ein weiteres heißes Eisen mit dem starken Markennamen im Feuer.

Statt durch die Welt zu wandern, Materialien abzubauen und daraus eindrucksvolle Bauten zu errichten, zieht es uns in Minecraft Dungeons in vorgefertigte Areale, wo fiese Monster, böse Bosse, aber auch jede Menge schmucke Beute auf uns warten. Minecraft goes Diablo könnte man sagen! Alleine oder im Koop mit Freunden leveln wir unseren Charakter auf und statten ihn mit immer besseren Waffen, Rüstungen und Artefakten aus. Im Rahmen der E3 2019 hatten wir die Möglichkeit, selber Hand anzulegen und zudem ein wenig mit den Entwicklern (Mojang aus Stockholm) zu plaudern. Wir verraten, wie sich Minecraft Dungeons spielt und auf was wir uns im Serienableger freuen können.

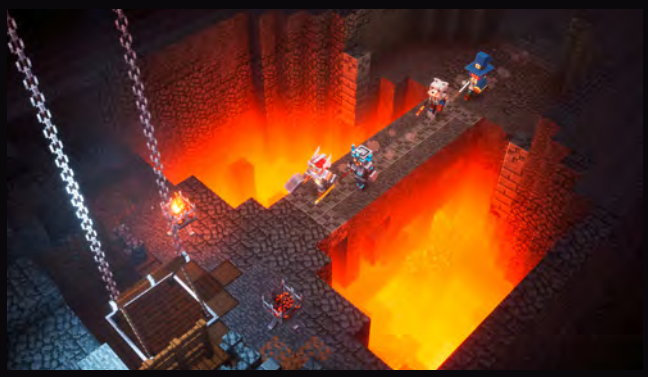
Klassischer Dungeon Crawler

Minecraft Dungeons wird in erster Linie ein klassischer Dungeon Crawler. Allein oder gemeinsam mit bis zu drei Freunden laufen wir durch die unterschiedlichen Level und prügeln alles um, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Im Gegensatz zu Spielen wie Diablo müssen wir uns aber für keine Klasse entscheiden. Welche Fähigkeiten wir haben, hängt nämlich gänzlich von den angelegten Waffen, der Rüstung und den drei sogenannten Artefakten ab. Wie nicht anders zu

Das ganze Spiel erstrahlt in waschechter Minecraft-Optik – alles andere würde die Fans des kultigen Klötzchenspiels wohl auch vor den Kopf stoßen.



Zur Hintergrundgeschichte ist noch nicht allzu viel bekannt. Ihr betretet die Verliese wohl, um entführte Dorfbewohner zu finden und zu retten.



Welche Gegner ihr im Verlies trefft, hängt von eurer Ausrüstung ab. Je besser ihr ausgestattet seid, desto härter die Feinde, die euch angreifen.

Minecraft Dungeons ist ausgelegt auf gemeinsames Zocken – sowohl offline als auch online. Bis zu vier Abenteurer gehen zusammen auf Reise.

erwarten, bekommen wir diese hauptsächlich per Beute von den Gegnern und Bossen, oder aber auch von Händlern. Bezahlt wird mit einer Währung, die wir beim Monsterschnetzeln verdienen. Mikrotransaktionen oder Ähnliches wird es hingegen nicht geben, das stellten die Entwickler mehrfach klar.

Steuerung und Hintergrundgeschichte

Wie andere Hack'n'Slays hat natürlich auch Minecraft Dungeons eine Hintergrundgeschichte, die unseren Charakteren die nötige Motivation geben soll, um die unterschiedlichen Dungeons zu besuchen und sich durch die Story zu schnetzeln. Wie diese allerdings im Detail aussehen wird, darauf wollten die Entwickler noch nicht eingehen. Grob gesagt werden unsere Helden sich aufmachen, um Dorfbewohner zu befreien, die von einigen fiesen Gesellen versklavt wurden.

Gespielt haben wir die PC-Fassung, die man mit Maus und Tastatur oder mit dem Gamepad steuert. Letzteres haben wir ausprobiert und alles funktionierte absolut problemlos, was für einen geplanten Release auf der Nintendo Switch natürlich enorm wichtig ist. Neben dem normalen Angriff – wir können wahlweise auf unsere Nahkampf- oder Fernkampfwaffe zurückgreifen – haben wir die Möglichkeit, drei Artefakte anzulegen. Diese versorgen uns mit jeweils einer Spezialfähigkeit. Das kann das Herbeirufen von Begleitern sein oder auch das Anbringen eines Sprengsatzes an den nächsten Pfeil in unserem Köcher.

Verzauberungen, Level-Aufstiege und Koop

Um unseren Charakter noch weiter zu individualisieren, haben unsere Waffen unterschiedliche Verzauberungen. Je nach Stufe der Waffe können bis zu vier mögliche Boni vorhanden sein, von denen wir uns aber immer nur einen aussuchen dürfen. Je nachdem, wie viele Verzauberungs-Punkte wir besitzen und in die Magie investieren, desto stärker fällt der Bonus aus. Die angesprochenen Punkte bekommen wir automatisch bei jedem Stufenaufstieg. Je höher also unsere Stufe, desto mächtiger unsere Verzauberungen. Das ist auch schon das Einzige, was mit steigendem Level stärker wird. Unser Charakter an sich bleibt gleich. Dies soll ermöglichen, dass wir jederzeit mit unseren Freunden gemeinsam spielen können und dabei keiner dramatisch mächtiger als der andere ist. Denn der Koop-Modus (lokal und online) nimmt eine zentrale Rolle in Minecraft Dungeons ein.

Wir können die Dungeons gemeinsam mit bis zu drei Mitspielern bewältigen. In diesem Fall erwarten uns mehr Gegner, die zudem deutlich stärker sind. Wie imposant unsere Kontrahenten auftreten, hängt von der Qualität unserer Ausrüstung ab. Gut ausgestattete Helden bekommen es demnach auch mit stärkeren Feinden zu tun. So soll keine Langeweile aufkommen, selbst, wenn wir exzellente Waffen und Rüstung tragen.

Mikrotransaktionen und DLCs

Während Release-Termin und Preis für Minecraft Dungeons noch nicht feststehen, ist schon jetzt klar, dass es keine Mikrotransaktionen im Spiel geben wird. Coole Gegenstände per Echtgeld kaufen? Nicht vorgesehen! Außerdem sind bereits die ersten beiden DLCs in Planung. Diese Erweiterungen werden laut Mojang kostenlos für alle Käufer des Spiels zur Verfügung gestellt. Das sind doch sehr angenehme Aussagen in Zeiten von teuren Bonus-Items und Pay2Win-Vorwürfen gegen diverse Spiele.

Philipp Sattler

Bekannte Minecraft-Gegner trefft ihr auch in den Dungeons, etwa die bleichen Skelettkrieger.

MEINUNG
Philipp Sattler

„Minecraft Dungeons ist ein waschechter Dungeon Crawler in Minecraft-Optik."

Bei unserer Spiel-Session musste ich sehr schnell feststellen, dass es ein Fehler ist, sich von der rustikalen Optik eines Minecraft blenden zu lassen. Minecraft Dungeons ist ein ausgewachsener Dungeon Crawler – wenn auch bei Weitem nicht so komplex wie etwa ein Diablo. Dennoch kommen Fans des Genres voll auf ihre Kosten. Wer dann noch auf den bewährten Minecraft-Stil steht, der wird an Minecraft Dungeons zweifelsfrei seinen Spaß haben.

INFOS

Hersteller:	Microsoft
Entwickler:	Mojang
Termin:	2020

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch und Mobile. Stand: 03. Juli 2019.

Nintendo Switch

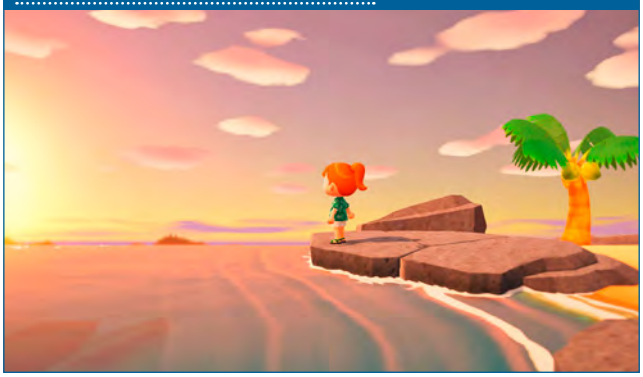
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeterno Blade 2	Corecell Technology	Sommer 2019
A Hat in Time	Gears for Breakfast	2019
Alien: Isolation	Sega	2019
Animal Crossing: New Horizons	Nintendo	20. März 2020
Astral Chain	Nintendo	30. August 2019
B		
Baldur's Gate: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Badur's Gate 2: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bee Simulator	BigBen	2019
Blacksad: Under the Skin	Microids	26. September 2019
Bubsy: Paws on Fire!	Accolade	29. August 2019
C		
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Sommer 2019
Close to the Sun	Wired Productions	2019
CrossCode	Deck13 Interactive	2019
Contra Rogue Corps	Konami	26. September 2019
D		
Daemon X Machina	Nintendo	13. September 2019
Darksiders Genesis	THQ Nordic	2019
Dead by Daylight	Koch Media	24. September 2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Sommer 2019
Disgaea 4 Complete+	NIS America	29. Oktober 2019
Disney Tsum Tsum Festival	Bandai Namco	September 2019
Doom Eternal	Bethesda	22. November 2019
Doraemon Story of Seasons	Bandai Namco	Herbst 2019
Double Kick Heroes	Plug In Digital	Sommer 2019
Dragon Quest XI S: Streiter des Schicks. D.E.	Square Enix	27. September 2019
F		
Final Fantasy: Crystal Chronicles Remast.	Square Enix	Winter 2019
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	26. Juli 2019
Forager	Humble Bundle	30. Juli 2019
G		
Ghostbusters: The Video Game Remastered	Saber Interactive	2019
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Sommer 2019
Grid Autosport	Feral Interactive	Sommer 2019
H		
Harvest Moon: Mad Dash	Natsume	Nicht bekannt
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	Sommer 2019
I		
Ice Age: Scrats Nussiges Abenteuer	Bandai Namco	18. Oktober 2019
Icewind Dale: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Inlight	Sunnyside Games	2019

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Inmost	Chucklefish	2019
Into the Dead 2	Versus Evil	Nicht bekannt
Ion Maiden	3D Realms	Sommer 2019
Ira	Ore Creative	2019
K		
Killer Queen Black	Bumblebear Games	2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Lore Finder	Kitsune Games	2019
Luigi's Mansion 3	Nintendo	Herbst 2019
M		
Mario & Sonic bei den Ol. Spielen: Tokyo 2020	Sega	November 2019
Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order	Nintendo	19. Juli 2019
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Minecraft Dungeons	Mojang	Frühjahr 2020
MO:Astray	Rayark	Winter 2019/2020
N		
N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure	Soedesco	Sommer 2019
Neo Cab	Fellow Traveller	Sommer 2019
Neverwinter Nights: Enhanced Edition	Skybound Games	06. Dezember 2019
Niffelheim	Ellada Games	Sommer 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2020
Ni No Kuni Remastered: Wrath of the W. W.	Level-5	20. September 2019
No More Heroes 3	Grasshopper Man.	2020
Northgard	Shiro Games	2019
Oninaki	Square Enix	Sommer 2019
Overland	Finji	Herbst 2019
P		
Pillars of Eternity 2: Deadfire	Obsidian Entertainment	Sommer 2019
Planescape: Torment: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Pokémon Schwert & Pokémon Schild	Nintendo	15. November 2019
Project Downfall	MPG Studios	Nicht bekannt
Protoform	Circle Entertainment	2019
R		
Radical Rabbit Stew	Pugstorm AB	2020
Resident Evil 5	Capcom	Herbst 2019
Resident Evil 6	Capcom	Herbst 2019
Rise: Race The Future	VD-dev	22. Juli 2019
RPG Maker MV	NIS America	2019
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2019
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
S		
Shantae 5	WayForward	2019
Silver Chains	HeadUp Games	Winter 2019
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2019

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Simulation | **Termin:** 20. März 2020



DAEMON X MACHINA (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Action | **Termin:** 13. September 2019

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Sniper Elite 3 Ultimate Edition	Rebellion	2019
Spyro Reignited Trilogy	Activision	03. September 2019
Squadron 51	Loomiarts	Sommer 2019
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Interactive	2019
Tales of the Neon Sea	Zodiac Interactive	Nicht bekannt
The Alliance Alive HD Remastered	Atlus	11. Oktober 2019
The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics	En Masse Ent.	2019
The Elder Scrolls: Blades	Bethesda	Herbst 2019
The Legend of Zelda: Link's Awakening	Nintendo	20. September 2019
The Witcher 3: Wild Hunt Complete Edition	CD Project Red	2019
Towaga 2	Forever Entertainment	Herbst 2019
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
Trials of Mana	Square Enix	Frühjahr 2020
V		
Vampyr	Focus Home Interactive	Nicht bekannt
W		
Warborn	Raredrop Games	2019
Wolfenstein: Youngblood	Bethesda	26. Juli 2019
Wrath: Aeon of Ruin	1C Publishing	Nicht bekannt
X		
XIII	Ubisoft	13. November 2019

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dr. Mario World	Nintendo	10. Juli 2019
Mario Kart Tour	Nintendo	Sommer 2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019/2020
Pokémon Masters	The Pokémon Company	Sommer 2019

THE LEGEND OF ZELDA: **LINK'S AWAKENING** (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Action-Adventure | **Termin:** 20. September 2019

LUIGI'S MANSION 3 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Adventure | **Termin:** Herbst 2019

Johannes freut sich auf

BANJO-KAZOOIE IN **SSB ULTIMATE**

Wohl noch nie in meinem Leben habe ich mich über die Ankündigung eines DLCs so sehr gefreut wie bei Banjo-Kazooie in Super Smash Bros. Ultimate.

Das eine oder andere Mal habe ich es schon in der N-ZONE erwähnt und wer auch unserem Podcast lauscht, weiß, dass Lukas und ich gleichermaßen riesige Fans von Banjo-Kazooie sind. Also in erster Linie vom Serienerstling sowie dem zweiten Teil für das Nintendo 64, weniger vom dritten Teil mit dem Namenszusatz Schraube locker für die Xbox 360. Schon seit Jahren wünsche ich mir eine Rückkehr des dynamischen Duos auf eine Nintendo-Konsole, am liebsten natürlich mit einem ernst zu nehmenden Nachfolger von Banjo-Tooie, wenigstens aber Neuauflagen der N64-Titel. Bis heute ist das niemals passiert, wie wir alle wissen. Insofern hat Nintendo in der E3-Direct das angekündigt, was dem zumindest noch irgendwie nahekommt, und darüber habe ich mich extrem gefreut: Banjo-Kazooie besuchen im Rahmen des dritten DLC-Packs das Spiel Super Smash Bros. Ultimate, also die Switch und somit eine Nintendo-Konsole! Zwar muss ich mich noch bis Herbst gedulden und bis dahin mit dem nicht schlechten, aber im Vergleich doch deutlich weniger interessanten Helden aus Dragon Quest 11 vorliebnehmen, der bereits im Sommer zum gigantischen Kämpfer-Lineup von SSB Ultimate stößt, doch die Wartezeit lohnt sich. Der Trailer aus der Direct zeigt, dass die Entwickler – zu Recht! – auf das Charakterdesign der N64-

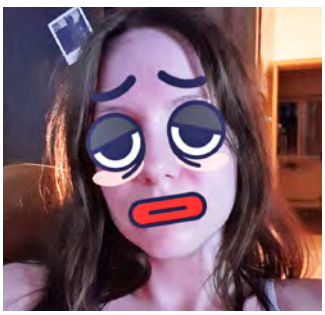
Spiele setzen, Spiral Mountain als zum DLC-Pack gehörende Stage ist für mich als Fan natürlich ebenso eine Wucht. Und die Musik, die damit in SBB Ultimate Einzug hält, stammt von niemand Geringerem als Grant Kirkhope höchstpersönlich! Da geht mir das Fan-Herz vollends auf. Nintendo und Microsoft dürften die Zusammenarbeit für den Smash-DLC liebend gerne als Anlass nehmen, in Zukunft noch stärker zu kooperieren.

Johannes Gehrling

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (32, Redaktionsleiterin)



Spielt gerade: Crypt of the Necrodancer, Persona Q2: New Cinema Labyrinth, Super Mario Maker 2, Collection of Mana

Sieht gerade: mal wieder Neon Genesis Evangelion. Das gibt es ja jetzt ganz bequem auf Netflix, sogar die (alten) Filme! Den ersten Streifen Death kann man sich allerdings komplett schenken.

Liest gerade: das kostenlose Magazin vom Bäcker ums Eck

Und sonst: nichts, wir gehen jetzt runter zu die Maurers, die geben einen aus!

LUKAS SCHMID (30, Redakteur)

Spielt gerade: Super Mario Maker 2

Sieht gerade: Good Omens

Liest gerade: Röggla – Wir schlafen nicht

Und sonst: Super Mario Maker 2, The Legend of Zelda: Link's Awakening, Luigi's Mansion 3, Cadence of Hyrule: Crypt of the Necrodancer und mehr – alleine auf der Switch hab ich bis Ende des Jahres zu viel zu spielen, als dass ich sie alle durchbekommen würde. Und dann gibt es da ja auch noch einiges auf der PS4, was meiner harrt! First-World-Problem de luxe.

FELIX SCHÜTZ (35, Redakteur)

Spielt gerade: Octopath Traveler (PC), Observation (PC), Final Fantasy 12 (Switch)

Sieht gerade: Too Old To Die Young

Liest gerade: Ein Buch über Erziehung und Artikel über Blattlausbekämpfung

Und sonst: Freue ich mich über meinen grünen Balkon, auf dem die Erdbeeren und Himbeeren (siehe Foto) gedeihen. Gurken, Tomaten, Salat und Zucchini sind in Arbeit. Ich weiß, kein spannendes Hobby. Aber ein ganz guter Ausgleich. Und mein kleiner Sohn hat seine Freude dran.

JOHANNES GEHRLING (27, Redakteur)

Spielt gerade: Mortal Kombat X

Sieht gerade: Linus Tech Tips (YouTube)

Hört gerade: The Flute Tune (Soulpride)

Und sonst: Der Juni war ein toller, aufregender und stressiger Monat! Erst die E3, dann ein fünftägiger Kurzurlaub, den ich durchgehend unterwegs mit Freunden und Familie verbracht habe, zurück im Arbeitsalltag dann erst mal nach Frankfurt zu Nintendo und zu guter Letzt hochsommerliche Temperaturen, welche mich persönlich sehr gefreut haben. Sehr schön!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

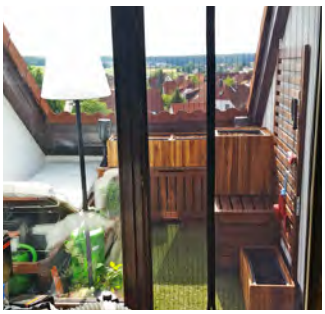
Hört gerade: Aphrodite's Child – 666, David Axelrod – Song of Innocence, The Raconteurs – Help us Stranger, Georgia Anne Muldrow – Vweto II

Sieht gerade: The Dead don't Die

Liest gerade: Rocko Schamoni – Große Freiheit

Und sonst: Meine derzeitige Lektüre macht verstärkt Lust auf Hamburg. Leider muss ich mich noch gedulden, der nächste Trip in den Norden ist erst für September geplant.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)



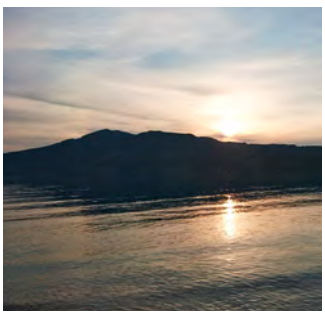
Spielt gerade: Mini Metro (Android), Resident Evil 2 Remake (PC, für den S-Rang)

Sieht gerade: Haikyu!! rauf und runter – echt spannend und unterhaltsam

Liest gerade: Arbeitsrecht. Steuerrecht. Baurecht. Großer Gott. Warum ich?

Und sonst: Das nächste Kapitel in meinem Renovierungs-Festival ist … meine Loggia (fancy Wort für einen Balkon, der im Gebäuderahmen integriert ist). Als Nächstes baue ich hier ein automatisiertes Pflanzen-Bewässerungssystem ein.

NADINE KRÄMER (22, Praktikantin)



Spielt gerade: The Legend of Zelda: Majora's Mask

Sieht gerade: Scorpion (TV-Serie)

Liest gerade: Fachliteratur zu Computerspielen

Und sonst: Aktuell freue ich mich richtig über das warme Wetter und verbringe gerne meine Zeit draußen. Zusammen mit ein paar Freunden lasse ich dann den Tag am See oder Fluss ausklingen, dort lässt es sich gut aushalten. Stress vergisst man dabei ziemlich schnell.

JAN DANGSCHAT (22, Praktikant)

Spielt gerade: Dark Souls Remastered (PS4), Outer Wilds (PC), jede Menge Playstation-VR-Spiele

Sieht gerade: Modern Family

Liest gerade: Rumo – Walter Moers

Und sonst: Bei diesen Temperaturen ist das Zugfahren wirklich eine Tortur, insbesondere, wenn die Klimaanlage ausfällt. Da hilft es nur, jede Menge Wasser zu trinken, das wird ja immerhin kostenlos im Zug verteilt. Nichtsdestotrotz kann ich gerne auf dieses Erlebnis verzichten.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Felix Schütz	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Super Mario Maker 2	Bloodstained: Ritual of the N.	Super Mario Maker 2	Super Mario Maker 2
FLOP-TITEL	–	–	Super Neptunia RPG	–

Super Mario Maker 2
(Switch)

Ø Wertung: 9,0 // Test S. 42

Endlich ist die Mario-Maker-Fortsetzung da und dankenswerterweise richtig gut gelungen! Einige Elemente wie die Beschränkungen im 3D-World-Stil stoßen mir zwar etwas sauer auf, das hindert mich aber nicht daran, die unzähligen Dinge zu genießen, die der Editor-Spaß so richtig toll macht. **9**

Ich finde es immer noch leicht schwindelerregend, dass Nintendo den Spielern solche gewaltigen Werkzeuge in die Hände gibt – mir ist schleierhaft, wie man da in Zukunft noch neue 2D-Marios (die mir immer lieber waren als die 3D-Teile) verkaufen will. Klingt blöd, ist aber ein dickes Lob! **9**

Basteln oder spielen? Lieber spielen! Aber manchmal bastle ich auch gerne. Super Mario Maker 2 lässt sich nicht ganz so genial einfach bedienen wie der Vorgänger für Wii U, aber dafür ist die Menge an Möglichkeiten unglaublich gewachsen. Und jetzt auch mit Story-Modus – klasse! **9**

Endlich! Super Mario Maker 2 ist da und damit bin ich nun endgültig unabhängig von der Wii U, herrlich. In der zweiten Iteration gibt es viel Neues zu entdecken, die nächsten Monate weiß ich schon, was ich hauptsächlich spielen werden. Hoffentlich kommen noch mehr Stile per Update. **9**

Cadence of Hyrule
(Switch)

Ø Wertung: 7,75 // Test S. 48

Ich habe das erste Crypt of the Necrodancer nicht gespielt. Wäre wohl sinnvoll gewesen, denn so war es ganz schön hart, in Cadence of Hyrule hineinzukommen! Wenn man die Steuerung erst einmal intus hat, macht das Rhythmusabenteuer aber verboten viel Spaß. Ein tolles Ding! **8**

Aus mir unerfindlichen Gründen ist Crypt of the Necrodancer einer der wenigen Indie-Hits, die ich bislang noch nie angerührt habe. Ach, jetzt weiß ich wieder, warum: Es hat mich einfach nicht sonderlich interessiert. Vielleicht reißt es die Zelda-Lizenz ja raus? Ich behalte es mal im Hinterkopf. **7**

Cadence of Hyrule schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe: Ich mag The Legend of Zelda und ich mag Rogue-like-Spiele. Necrodancer ergibt im Remix mit Zelda überraschend gute Unterhaltung, schade allerdings, dass der Schwierigkeitsgrad mit jeder Spielstunde sinkt. **8**

Ich bin Rhythmusspielen an sich weder sonderlich zu- noch abgeneigt, grundsätzlich kann ich damit schon meinen Spaß haben. Kommt dann aber noch Zelda und damit eine meiner liebsten Spielserien überhaupt mit dazu, klingt das gleich interessanter. Ein wirklich tolles Crossover! **8**

Bloodstained: Ritual of the Night
(Switch)

Ø Wertung: 7,5 // Test S. 54

Auch wenn Felix recht hat und die Switch-Umsetzung des Vampir-Abenteuers technisch hinter den anderen Fassungen zurückbleibt, so trübt das meinen Spaß mit dem Titel doch kaum. Super Gameplay, hübsche Grafik, toller Sound – hier kann sich Konami eine dicke Scheibe abschneiden! **8**

Eigentlich gehört hier ja mindestens eine 8 hin. Doch die Switch-Umsetzung enttäuscht mich doch ein wenig. Wenn die versprochenen Patches bald folgen, ist das Spiel aber trotzdem Pflicht für jeden Castlevania-Fan – wer Symphony of the Night oder Aria of Sorrow mag, liegt hier richtig! **7**

Noch ein fantastisches Metroidvania auf der Switch? Aber gerne! Dass aber wieder die vermaledeite Technik dem Spaß Steine in den Weg legen muss … ich hoffe auf baldige Abhilfe durch Patches. Denn auf der Switch würde ich Bloodstained: Ritual of the Night am liebsten erleben. **7**

Castlevania fand ich schon immer interessant, auch wenn ich die Games nie selbst gespielt habe, lieber schaue ich dazu Let's Plays. Bloodstained sieht ebenfalls spannend aus und vielleicht ist das ja mal ein guter Anlass, erstmals selbst Hand anzulegen statt nur zuzuschauen? **8**

My Friend Pedro
(Switch)

Ø Wertung: 7,75 // Test S. 70

Devolver Digital hat sich einen Namen für reichlich abgefahrene Spiele gemacht, die gleichzeitig aber auch qualitativ herausstechen. My Friend Pedro stellt da keine Ausnahme dar. Der derbe, verrückte Humor geht perfekt Hand in Hand mit dem rasanten Shooter-Gameplay. **8**

Meine Kollegen sind mir in aller Regel bekloppt genug, mehr Wahnsinn brauche ich da nicht am Tag. Trotzdem habe ich mir das Spiel vorsorglich mal installiert – nicht wegen der sprechenden Bananen, die sind mir ziemlich schnuppe, aber das Gameplay schaut schon ganz cool aus. **7**

Die meisten Devolver-Spiele treffen meinen Geschmack. Wie machen die das bloß? Letzten Monat Gato Roboto und Katana Zero, jetzt kommt My Friend Pedro – wo soll ich denn die ganze Zeit hernehmen, um das alles zu spielen! Das sind mal Luxusprobleme. Ein toller Spielemonat, der Juni. **8**

Eine sprechende Banane namens Pedro taucht aus dem Nichts auf, gibt sich als mein Freund aus und stiftet mich dazu an, mich mit einer Pistole durch die Gegend zu ballern? Das klingt derart bekloppt, dass ich es einfach gut finden muss! Auch das Gameplay überzeugt mich. **8**

Collection of Mana
(Switch)

Ø Wertung: 8,0 // Test S. 58

Dank meiner des Japanischen mächtigen Freundin konnte ich die Titel mit Simultanübersetzung schon früher als die Kollegen spielen. Übersetzt wage ich mich jetzt noch einmal ran und finde das, was geboten wird, sehr gelungen. Drei Klassiker, einer davon erstmals im Westen – spitze! **8**

Ein schönes, für meinen Geschmack aber auch ziemlich teures Retro-Paket: Mystic Quest und Secret of Mana habe ich in meiner Jugend geliebt und bis heute zigfach durchgespielt. Das Highlight der Sammlung ist aber natürlich Trials of Mana, das man endlich auch hierzulande erleben kann. **8**

Mystic Quest! Als Kind dachte ich, das sei ein Vorgänger zu Link's Awakening. Heute bin ich schlauer! Die bezaubernden Mana-Spiele sind gut gealtert (nun, vom Erstling mal abgesehen) und auch heute noch für die Freunde von japanischen Rollenspielen eine echte Empfehlung wert. **8**

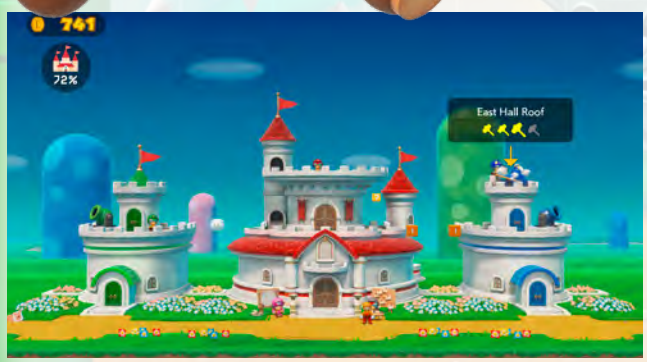
Die Trials-of-Mana-Titel kann man nun auch außerhalb Japans spielen, eine gute Sache für alle Interessierten, wie ich finde. Die Switch ist schon lange eine echte Institution für Rollenspiel-Fans, speziell auch für Freunde von JRPGs, nun bestärkt sie diesen Ruf mit der Collection of Mana. **8**

SUPER MARIO MAKER 2

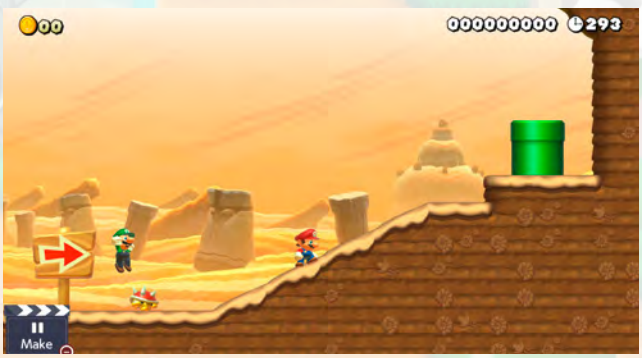
Jump & Run Mehr von allem – aber deswegen auch besser? Wir haben intensiv Levels gebaut und gespielt und erklären, was Super Mario Maker 2 besser macht als der Vorgänger und wo es zurückfällt.

N-ZONE AWARD 9/10

Mit Super Mario Maker tat Nintendo auf der Wii U dereinst etwas, das bis zu diesem Zeitpunkt undenkbar schien: Man gab den Spielern Firmenmaskottchen Mario höchstselbst an die Hand und sagte „mach mal". Anstatt uns durch vorgefertigte Level zu jagen, bauten wir die Stages diesmal selbst und mussten erfahren, wie viel Arbeit und Gespür schon einfache Konstruktionen erforderten. Und trotzdem machte der Vorgang richtig viel Spaß, was auf die brillante Gestaltung des Editors zurückzuführen war. Tablet-Controller in die Hand, Stylus auf den Touchscreen und losgebaut! Das funktionierte ebenso intuitiv wie einfach und ließ uns in Windeseile Levels basteln und editieren, zwischen den vier vorhandenen Grafikstilen wechseln und unsere Konstruktionen via Internet mit dem Rest der Mario-Maker-Welt teilen. Hinzu



In der Kampagne wird das Schloss von Peach zerstört und wir müssen es durch das Absolvieren von Levels und das Sammeln von Münzen wieder aufbauen.



Neu: Bis zu vier Spieler gleichzeitig können sich in den Levels vergnügen. Zumindest zum Launch sind wir online aber auf Zufallsbekanntschaften beschränkt.

Je nach gewählter Level-Thematik erwarten uns besondere Effekte, sobald wir von Tag auf Nacht umschalten. In den Spukhäusern etwa wird dann kurzerhand das Licht ausgemacht. Sehr kreativ geht es in den Luftschiff-Welten zur Sache. Sobald dort der Mond am Himmel steht, verfügen wir über weniger Schwerkraft und Feinde beginnen zu schweben.

kamen allerlei verrückte Ideen. So versteckte sich etwa für aufmerksame Spieler das Fliegenklatsch-Minispiel aus Mario Paint im Editor, ein ab und an zufällig auftauchender Spezialpilz verwandelte Mario in eine gruselige, langgezogene Version seiner selbst und dank Kompatibilität mit sämtlichen Amiibo auf dem Markt konnte man im Super-Mario-Bros.-Stil allerlei alternative Hüpfhelden ins Spiel holen. Das verlieh dem Titel einen eigenen Charme, der über den eines reinen Editors weit hinausging! In Sachen Inhalte wartete Super Mario Maker mit allerlei Gegnern, Items und mehr aus den verschiedenen gefeatureten 2D-Hüpfern auf. Allerdings fehlten auch viele eigentlich offensichtliche Elemente, was unsere Bau-Ambitionen etwas zurückhielt. Einige wurden nachgereicht, andere hingegen fehlten auch nach dem letzten Online-Update.

Kontrollverlust

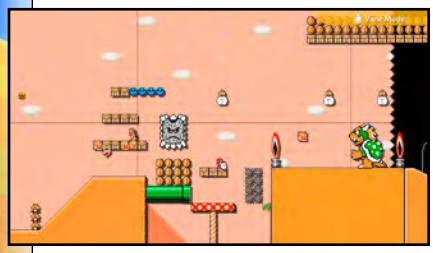
Und jetzt also Super Mario Maker 2. Im Vorfeld der Veröffentlichung konnten wir schon einmal Hand anlegen und waren sehr angetan. Das Spiel ließe den Vorgänger wie eine bessere Tech-Demo aussehen, urteilten wir und waren zuversichtlich, dass es in allen Belangen besser sein würde als der Vorgänger. Nun, der erste Punkt trifft definitiv zu: Super Mario Maker 2 übertrifft den Erstling, was die verfügbaren Inhalte angeht, bei Weitem. Aber beim zweiten Punkt müssen wir ein wenig zurückrudern. Denn auch wenn das Editor-Sequel dem Vorgänger viel voraushat, so gibt es doch einige Aspekte, in denen im Vergleich der erste Teil punktet. Der größte und einschneidendste Aspekt ist dabei wohl die Steuerung. Die Wii U verfügt über eine im Vergleich zu modernen Touch-Geräten reichlich veraltete Screen-Technik, bei der nur ein Punkt auf einmal erkannt werden kann und die nicht auf Berührung, sondern auf Druck reagiert. Tatsächlich war das für Super Mario Maker aber von Vorteil, denn dadurch lässt sich die Position des Stylus auf dem Bildschirm sehr präzise berechnen. Die Switch hingegen verfügt über einen modernen Multitouch-Screen. Bauen per Finger ist definitiv möglich und funktioniert mit einiger Gewöhnung auch akzeptabel. Allerdings wird niemals die Präzision erreicht, die man als Kenner des ersten Teils gewohnt ist. Hinzu kommt, dass man nicht wie auf der Wii U zwei Bildschirme zur Verfügung hat und einem somit deutlich häufiger als zuvor Bildschirmeinblendungen, Aufklappmenüs und mehr im Weg sind. Wie gesagt, es funktioniert, gerade, wenn man einen entsprechenden Stift benutzt (siehe Extrakasten). Trotzdem ist die Steuerung stets ein Kompromiss. Überraschenderweise zogen wir es relativ bald vor, mit den Joy-Cons anstatt mit dem Touchscreen zu bauen. Da geht das Editieren zwar eine Spur langsamer voran als mit der anderen Option, dafür allerdings kann man präziser arbeiten und die Tastenbelegung funktioniert sehr durchdacht. Zumindest, sobald man sich mal eingearbeitet hat – der intuitive Faktor aus dem Vorgänger ist definitiv Geschichte. Das Schöne: Sobald man nach fleißigem Gebastel irgendwann sein Werk vor sich sieht, dann ist potenzieller Ärger über fehlenden Komfort schnell vergessen. Denn die Hüpfspiel-Werke, die man nun aus der Wiege hebt, haben so viel mehr zu bieten als alles, was man auf der betagten Wii U kreieren konnte.

3D World bringt coole Features wie ein Koopa-Auto mit sich, aber auch Einschränkungen im Vergleich mit den anderen Grafikstilen.

EINE SZENE, VIEREINHALB MÖGLICHKEITEN

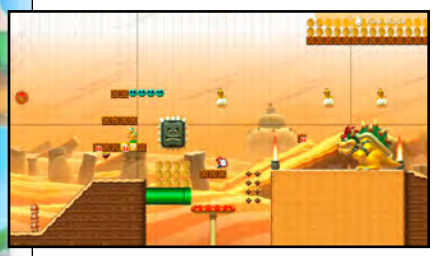
Nur einen Knopfdruck braucht's und wir wechseln zwischen den vier klassischen Grafikstilen. Wir zeigen, wie sich die vier Varianten unterscheiden – und was es mit dem Sonderfall Super Mario 3D World auf sich hat.

Das erste Super Mario Bros. ist definitiv die simpelste Bauvariante. Nicht nur existieren weniger Baugegenstände als in den anderen Stilen, auch die Steuerung erlaubt nur das absolute Minimum an Aktionen.



Etwas mehr zu tun gibt es bei Super Mario Bros. 3. So wartet der Tanuki-Anzug als Power-up auf uns und wir können Gegenstände in der Hand halten. Wegen des NES-Ursprungs funktioniert die Steuerung aber noch immer sehr simpel.

Jetzt aber: In Sachen Item-Vielfalt legt Super Mario World noch mal einen drauf. Vor allem aber können wir nun mit den Schultertasten einen Drehsprung ausführen, dank dem wir uns sogar auf Stacheln unbeschadet fortbewegen können.



New Super Mario Bros. U erweitert die Steuerung mit Wandsprung, Dreifachsprung, Stampfattacke und anderen Details gewaltig. Auch lassen sich Items noch kreativer miteinander kombinieren als in den älteren Stilen.

Prinzipiell ist Super Mario 3D World eine super Sache und bringt viele exklusive Features mit sich, allerdings auch überraschende Einschränkungen. Vieles ist hier nicht möglich – mehr dazu im Text!

Wer will, baut keine Hüpf-Herausforderungen, sondern Welten, in denen Denken gefragt ist. Hier etwa haben wir ein paar Schlüssel versteckt, die versperrte Türen öffnen.

So viel Neues!

Tatsächlich ist die vielleicht größte Neuerung die nur scheinbar nebensächliche Implementierung von Rampen. Diese erlauben eine deutlich vertikalere Gestaltung der Levels, da uns jetzt nicht mehr nur Sprünge nach oben oder unten bringen, sondern der Boden auch ohne unschöne Treppen einfach entsprechend gestaltet werden kann. Das Ergebnis sind schönere und abwechslungsreiche Kreationen! Und weil wir gerade von Vertikalität gesprochen haben: Unterlevels, also Bereiche innerhalb von Welten, welche sich via Warpröhre erreichen lassen und die den verfügbaren Platz de facto verdoppeln, können jetzt auch vertikal ausgerichtet werden! Dies sind nur zwei von unzähligen Gameplay-Anpassungen. So können wir nun etwa auch das Scrolling der Levels individuell festlegen. Hoch, runter, dann noch einmal hoch und zweimal steil runter – alles das ist möglich! Zusätzliche Level-Thematiken wie Schnee und Wald sorgen für Abwechslung, ebenso die Tatsache, dass wir nun auch Nachtlevels gestalten können. Je nach gewählter Thematik erleben die Welten dann teils drastische Veränderungen. Da verwandeln sich zum Beispiel alle Pilze in Giftpilze oder wir spazieren auf einmal an der Decke! Es ist beinahe unmöglich, hier alle Anpassungen und ihre teils massiven Auswirkungen aufzuzählen, ebenso die große Anzahl an neuen Items! Allerdings, bei allem Lob: Irgendwann stößt das Spiel dann doch an seine Grenzen. Spätestens wenn ein eigentlich offensichtlich wirkendes Element fehlt – keine Pinguin-Feinde für die Schneelevels? –, oder sich Dinge nicht so kombinieren lassen, wie man sich das vorstellt – warum kann ich in einem Unterlevel nach wie vor keinen anderen Grafikstil als im Hauptlevel wählen? –, zeigt sich: Auch in der Fortsetzung gibt es noch reichlich Luft nach oben, bevor sich wirklich so gut wie alle Levels aus den enthaltenen Spielen nachbauen und neu interpretieren lassen. Immerhin, viele lustige neue Ideen wie die Möglichkeit, sich in einem Knochentrocken-Panzer zu verstecken, einen weiteren Panzer auf den Kopf zu setzen und damit quasi unverwundbar zu sein, hat man in den Hauptteilen der 2D-Mario-Reihe noch nie gesehen.

3D-Welt mit Bauspaß-Hürden

Der eigentlich interessanteste neue Content kommt ebenfalls mit Einschränkungen daher. Super Mario 3D World erweitert die Stilpalette aus dem Erstling, bestehend aus Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World und New Super Mario Bros. U. Für sich stehend ist die neue Grafikart eine super Sache, sieht toll aus und erlaubt viele Ideen, die in den anderen Stilen nicht möglich sind. Von den lustigen Fahrlevels mit dem neuen Koopa-Auto werden wir in der Zukunft wohl noch jede Menge sehen! Allerdings liegt die Krux eben darin, dass diese Dinge nur in 3D World umgesetzt werden können. Während wir bei den anderen Grafikarten mit nur einem Knopfdruck frei umschalten, steht der neue Stil völlig für sich. Die Tatsache, dass man sich somit schon vor

Es steht uns frei, Welten und Konstruktionen zu basteln, die in einem normalen Mario-Spiel wohl undenkbar wären. So etwas wird vom Spiel sogar gefördert!

Baubeginn festlegen muss, ob man 3D World oder eines der anderen Spiele nutzen will, widerspricht dem „Alles ist möglich"-Gedanken, der den ersten Teil unter anderem auszeichnete. Zudem existieren viele eigentlich elementare Items aus den anderen Spielen in 3D World nicht, was beim Bauen für Frust sorgen kann, wenn man zu spät merkt, dass ein dringend benötigtes Element nicht verfügbar ist. Nicht einmal Gegner stapeln kann man hier – dabei gehört diese Funktion mit zu den unterhaltsamsten in den anderen Stilen und dem Vorgänger! Nicht falsch verstehen, wir finden Super Mario 3D World als neuen Stil klasse. Dass keine Möglichkeit gefunden wurde, ihn mit den anderen Optionen kompatibel zu machen, ist aber schade. Zudem wurde generell der Spaßfaktor des Baukastens spürbar reduziert – die Amiibo-Unterstützung fehlt, verrückte Ideen wie das bereits erwähnte Fliegen-Minispiel oder zufällig ausgelöste Spezial-Soundeffekte etwa bei einem Game Over wurden komplett entfernt. Super Mario Maker 2 ist insgesamt ein ernsthafterer Leveleditor als der erste Teil, verliert dadurch aber ein klein wenig seines einzigartigen Charmes.

Super Multiplayer Maker

Doch genug der Kritik, wenden wir uns wieder Positiverem zu: Mario Maker macht Multiplayer! Ja, anders als im Erstling dürfen wir nun bis zu viert ran. Absolut jeder Level, egal, ob er dazu taugt oder nicht, kann nun mit bis zu drei Mitspielern bestritten werden. Neben Mario können wir zwischen Luigi, Toad und Toadette wählen, wobei sich die Steuerung der Recken anders als in den „echten" 2D-Mario-Jump&Runs nicht unterscheidet. Neben dem bekannten Koop-Modus dürfen wir auch kompetitiv ran. Dann gilt es, zuerst ans Ziel zu gelangen und den anderen Teilnehmern durch fiese Sprünge und andere Gemeinheiten das Leben schwer

Auf Knopfdruck wechseln wir zwischen den diversen Thematiken wie Wiese, Geisterhaus und Unterwasser. Das hat in manchen Fällen auch spielerische Auswirkungen.

ES DARF WIEDER GEBAUT WERDEN!

Wir sind uns sicher: Super Mario Maker 2 wird die Switch-Community noch lange beschäftigen. Und wir begeben uns natürlich auch wieder ins Bau-Geschäft!

Nach dem Release von Super Mario Maker für die Wii U starteten wir dereinst regelmäßige kleine Wettbewerbe, in denen wir die schnellsten Spieler unter unseren Lesern in diversen von uns gebauten Levels ermittelten. Ebenso führten wir in der Community-Rubrik unseres Heftes eine Tauschbörse für die coolsten Kreationen unserer Leser ein. Beide Elemente waren ziemlich beliebt! Nun, da Super Mario Maker 2 erschienen ist, wollen wir natürlich wieder etwas Ähnliches starten. Freut euch auf spannende neue Wettbewerbe im Laufe der kommenden Monate! Viele unserer Aktionen werden wir auch in Kombination mit unserem wöchentlichen Nintendo-Podcast realisieren. Falls ihr es noch nicht getan habt, hört also rein, abonniert uns idealerweise auf der Podcast-Plattform eurer Wahl und folgt uns auf Facebook (goo.gl/jo1noL). Einen ersten Aufruf starten wir schon einmal an dieser Stelle:
Schickt uns die IDs eurer coolsten Levels mit dem Betreff „Mario Maker" an johannes.gehrling@computec.de. Probiert auch gerne zwei Community-Kreationen aus: **H2V-5NY-TWG** und **970-J7Y-7KF**. Viel Spaß beim Spielen!

NINTENDO GEHT STIFTEN

Sehen wir den Tatsachen ins Auge: Weder mit den Tasten noch mit den Fingern funktioniert das Bauen ideal. Für Abhilfe will Nintendo mit einem zusätzlichen Gadget sorgen.

Lust, gratis einen Touchscreen-Stift im Super-Mario-Maker-2-Design abzustauben? Nun, dann ... seid ihr zu spät dran. Den gab es nämlich nur, wenn man die Limited Edition des Titels vorbestellt hat. Allerdings ist noch nicht aller Tage Abend, denn Nintendo deutete an, dass der stylishe Stylus auch regulär im Handel angeboten werden soll, dann halt für einen kleinen Obolus. Aber lohnt sich die Anschaffung denn überhaupt? Auch, wenn das Bauen auf der Switch niemals so gut funktioniert wie auf der Wii U und wir persönlich sogar die Tastenkontrolle dem Touchscreen vorziehen, so klappt's mit Stift doch unvergleichlich besser als mit dem Finger. Gute Nachricht für all jene, die bereits irgendeinen anderen Stift für aktuelle Touchscreens zu Hause haben: Die funktionieren ebenfalls problemlos.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Das Warten hat sich gelohnt: Teil 2 bringt Spielspaß ohne Ende!"

Zwar ist Super Mario Maker 2 nicht das erste Nintendo-Spiel für die Switch dieses Jahr, für mich aber das bisher wichtigste. Und das Warten hat sich gelohnt! Hat der Vorgänger vor rund vier Jahren auf der Wii U schon für Wochen und Monate voller Spielspaß gesorgt, litt das Game stellenweise noch unter seinen Einschränkungen. Im neuen Teil ist noch viel mehr möglich als vorher und das sorgt dafür, dass sich Super Mario Maker 2 nicht wie ein Remake des Vorgängers anfühlt und spielt, sondern wie das, was es ist, nämlich ein ganz neues Erlebnis. Der Abenteuermodus ist zwar nicht allzu umfangreich, aber vermittelt einen umfassenden Eindruck von den vielfältigen Möglichkeiten beim Bauen; insofern das perfekte mehrstündige Tutorial, das sich nicht nach einer überlangen Anleitung anfühlt. Online war schon während der Testphase vor Release viel los, im Alltag wird uns dann wieder eine wahre Flut an unterschiedlichsten Levels erwarten. Und jede Menge tolle Videos auf Youtube!

zu machen. Eine super Sache, zumindest im lokalen Modus. Online dürfen wir zum Launch nämlich leider nur gegen Zufallsbekanntschaften, nicht aber gegen Freunde antreten. Anscheinend war ursprünglich geplant, dass das auch so bleibt. Nach jeder Menge negativem Fan-Feedback versprachen die Entwickler aber, Online-Multiplayer mit Freunden so rasch wie möglich via Patch hinzuzufügen. Ein bisschen warten müssen wir auf dieses Feature also noch! Übrigens kann nicht nur gemeinsam gespielt, sondern auch gebaut werden, wobei jeder Spieler mit einem Joy-Con hantiert. Das ist allerdings aufgrund der sehr beschränkten Möglichkeiten durch die fehlenden Tasten nicht viel mehr als ein nettes Gimmick. Auch hier hoffen wir auf ein Einsehen via Patch, denn an und für sich finden wir die Idee reizvoll, uns beim Basteln entweder beizustehen oder im Gegenteil uns gegenseitig zu behindern.

Da wir nun auch mit Tasten bauen können und die Touchscreen-Steuerung nicht mehr so präzise ist wie auf der Wii U, sorgen Ringmenüs für Abhilfe.

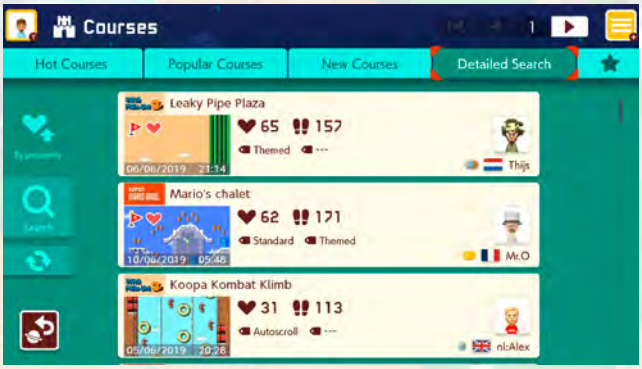
Blockige Tauschbörse

So viel zum Basteln. Doch einmal gebaut, müssen unsere kleinen Meisterwerke natürlich auch in die Weiten des Internets gejagt werden! Das funktioniert genauso wie auf der Wii U: Für den Upload müssen wir unseren Level erst selbst bestehen, bevor wir ihn mit anderen Baumeistern teilen dürfen. Das ist ein sehr sinnvoller Schritt, denn dadurch werden unmögliche Konstrukte verhindert – und schlicht schlechte Levels werden durch das Like- und Dislike-System aussortiert. Die Levelsuche via ID ist zwar noch immer nicht ideal, aber immerhin erlauben uns zahlreiche Filter, gezielter nach Werken zu suchen. So können wir etwa einstellen, ob wir an multiplayertauglichen Welten, solchen mit Puzzle-Elementen oder kurzen, knackigen Herausforderungen interessiert sind. Die Suche nach Creators und Levelnamen wird hingegen noch immer nicht unterstützt. Warum, weiß wohl nur Mario selbst. Trotzdem stellt das Online-Interface insgesamt einen großen und wichtigen Schritt nach vorne dar.

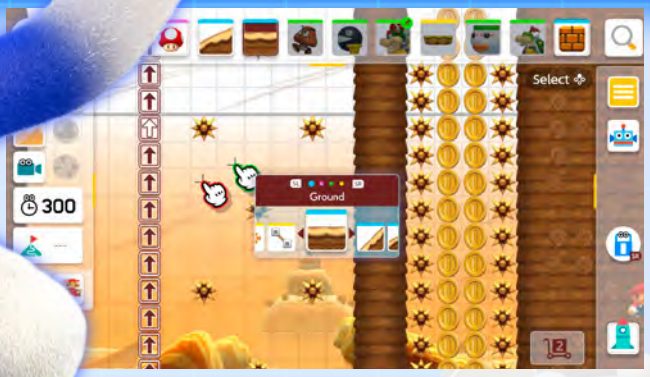
Royaler Bauauftrag

Und wer will, kann sich in der Endless Challenge wieder einmal User-Kreationen aus aller Welt stellen, die in vier Schwierigkeitsgrade aufgeteilt sind, und versuchen, so viele wie möglich zu absolvieren. Nicht mehr enthalten sind hingegen die dereinst ebenfalls hier anwählbaren 100 von Nintendo erstellen Welten. Sie wurden jedoch durch etwas Besseres ersetzt: Einen dedizierten Singleplayer-Modus! In dieser Kampagne ist es unsere Aufgabe, das zerstörte Schloss von Peach wiederaufzubauen. Bevor sich jemand wundert: Ja, das ist der gesamte Umfang der Handlung. Für diese Aufgabe absolvieren wir insgesamt 120 Levels, sammeln Münzen und investieren sie bei Baumeisterin Toadette, um die Mauern der royalen Hütte wieder zu errichten. Sogar eine kleine Oberwelt erwartet uns, die tatsächlich auch das eine oder andere nicht allzu gut versteckte, aber nette Geheimnis zu bieten hat.

Neu dabei: vertikale Levels! Anstatt von links nach rechts müssen wir dann von oben nach unten oder umgekehrt gelangen. Das ermöglicht ganz neue Herausforderungen.



Die Suche nach Baumeister-Namen ist noch immer nicht möglich. Trotzdem wurde die Navigation im Online-Menü im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert.



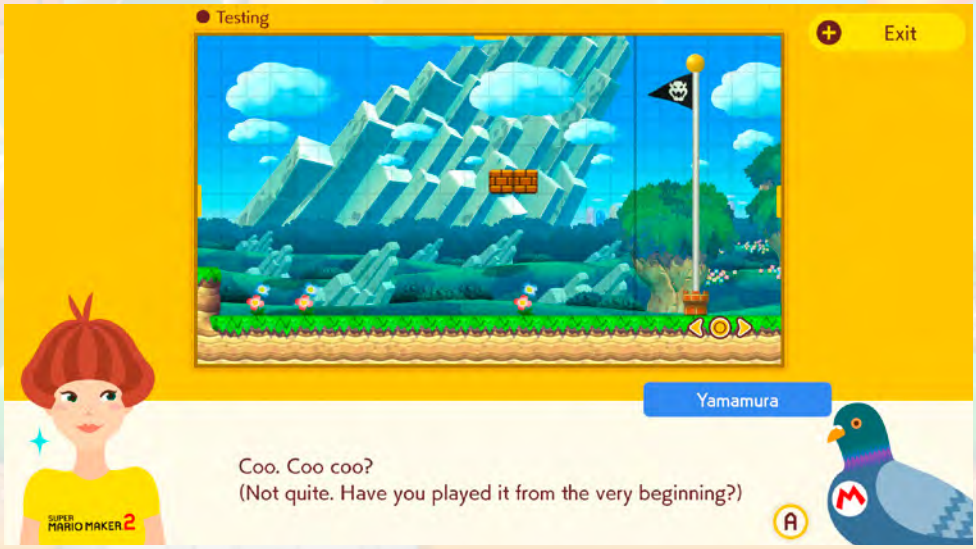
Auch zu zweit kann gebaut werden, allerdings nur mittels zweier voneinander getrennter Joy-Cons. Schade, dass keine zusätzlichen Steuerungsoptionen unterstützt werden, denn so funktioniert der Spaß nur leider mäßig gut.

per Mario Bros. Wii und vor allem Super Mario 3D World erreicht wird. Muss aber auch nicht sein! Seine Aufgabe, auch Solisten für ihr Geld etwas zu bieten, erfüllt die Kampagne gut, sie wartet mit einer anständigen Spielzeit von gut sechs bis zehn Stunden auf. Wer das Schloss samt Umland komplett ausbauen möchte, muss sich jedoch in der finalen Phase auf etwas Münzen-Grinding einstellen – dankenswerterweise, ohne dass selbiges überhandnimmt. Etwas schade finden wir es, dass wir die Stages aus dem Singleplayermodus anders als ursprünglich gedacht nicht im Editor öffnen können. Bei einigen der Kreationen wüssten wir nämlich nur zu gerne, wie Nintendo es geschafft hat, sie so hinzubekommen. Dafür erklärt ein „richtiges“ Tutorial uns auf Wunsch in ausgiebigen Lektionen, worauf beim Bauen zu achten ist und welche Möglichkeiten uns neben den offensichtlichen sonst noch zur Verfügung stehen.

Die 120 Stages, die allesamt mit den Tools des Editors erschaffen wurden, als reine Tutorials abzutun, würde ihnen übrigens nicht gerecht. Klar, nicht alle davon sind auf demselben Niveau und manche dienen nur dazu, ein besonderes Spielelement vorzustellen. Nintendo hat sich aber nicht lumpen lassen und hier größtenteils Levels abgeliefert, die sich auch vor jenen in den Haupt-2D-Hüpfern nicht verstecken müssen. Gegen Ende erwartet uns zudem auch die eine oder andere vergleichsweise knackige Herausforderung, ohne dass jedoch jemals der Anspruch der finalen Welten aus Spielen wie Super Mario World, New Su-

Superspaßig, aber nicht perfekt

Ist Super Mario Maker 2 also das bessere Spiel als der erste Teil? Definitiv! Es bietet mehr von allem, macht wahnsinnig viel Spaß und versprüht jede Menge Charme. Allerdings: Eben nicht ganz so viel Charme wie der Erstling – und das ist nur einer von mehreren Aspekten, die absolute Brillanz verhindern. Dem Versprechen, den Spielern den Schlüssel zu 2D-Super-Mario in die Hand zu drücken, ist Nintendo einen Schritt nähergekommen, ohne aber die Baumeister-Tore vollends zu öffnen. Viele weitere Inhalte und Bau-Möglichkeiten werden wohl in den kommenden Monaten mit Updates nach und nach hinzugefügt werden und das Spiel wird sich diesem Ideal immer weiter annähern. Bis dahin motzen wir auf höchstem Niveau und begeben uns jetzt zurück in die wunderbare Welt des Bauens. Denn schlussendlich geht es um den Spaßfaktor und da überzeugt Super Mario Maker 2 auf jeden Fall. ■ **Lukas Schmid**



Wer sich angesichts der Fülle an Baumöglichkeiten erschlagen fühlt, kann auf zahlreiche hilfreiche Tutorials zurückgreifen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht in absolut allen Belangen besser als der erste Teil, aber doch in den meisten.“

Im Vorfeld dachte ich, dass Super Mario Maker 2 alles wegrocken und den Vorgänger auf einen Schlag obsolet machen würde. Auch wenn die Menge an neuen Inhalten beeindruckt und die Verbesserungen an allen Ecken und Enden offensichtlich sind, kann man einige Einschränkungen trotz all der Euphorie nicht von der Hand weisen. So ist Super Mario Maker 2 insgesamt ein bisschen weniger durchgeknallt als der Vorgänger, der durch versteckte Features, die Amiibo-Unterstützung und mehr für allerlei Überraschungen sorgte. Mehr noch stört mich aber, dass zu viele eigentlich sinnvolle Kombinationsmöglichkeiten nach wie vor nicht existieren und wieder andere gar gestrichen wurden. Und, so schön der neue Stil ist, Super Mario 3D World kommt mit vielen Restriktionen daher und sorgt durch die fehlende Kombinierbarkeit mit den anderen Grafikoptionen für eine unschöne Spaltung. Die Möglichkeit, jederzeit zwischen allen Grafikarten wechseln zu können, war schließlich eine der Stärken des Vorgängers! Wie gesagt, all dem zum Trotz ist Super Mario Maker 2 dennoch für sich genommen fantastisch; nur halt nicht ganz so fantastisch wie es sein könnte.

Infos

Termin:	28. Juni 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Quasi unendlicher Spielspaß
- ✚ Viele neue Baumöglichkeiten
- ✚ Solider Singleplayer-Modus
- ✚ Kreative Kombinationsideen
- ✚ Endlich mit Multiplayer
- ✚ Sehr gute Tutorials
- ✚ Sinnvolle Online-Struktur
- ✚ Mario 3D World als neuer Grafikstil …
- ➖ … aber mit einigen Kompromissen
- ➖ Zum Start kein Freunde-Online-Multiplayer
- ➖ Behäbigeres Bauen als im Erstling
- ➖ Nach wie vor recht viele Bau-Einschränkungen

Wertung

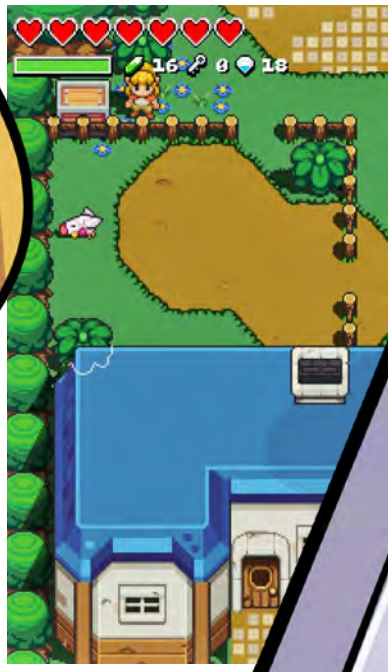
9/10

„Einige Features weniger hier, zig neue da; im Großen und Ganzen aber ein Schritt nach vorne.“

Switch

N-ZONE AWARD SOUND

Nur als Download erhältlich!



CADENCE OF HYRULE

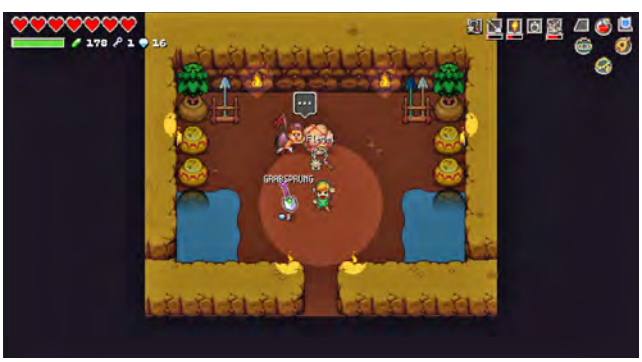
Action-Adventure Wippe mit dem Beat und bewege dein Schwert: Cadence of Hyrule ist wohl das ungewöhnlichste Zelda-Spiel, das je veröffentlicht wurde. Aber ist es auch gut?

Kennt ihr Crypt of the Necrodancer, das Rhythmus-Rogue-like aus dem Jahre 2014, dessen Mechanik die eine Hälfte von Cadence of Hyrule ausmacht? Dort hüpft und attackiert ihr in zufallsgenerierten Dungeons im Takt, typisch Rogue-like ist nach dem Bildschirmtod alles futsch und ihr beginnt von Neuem. Crypt of the Necrodancer zählt innerhalb des Genres, das viele ohnehin wegen Frustgefahr und notorisch hohen Schwierigkeitsgraden meiden, zu den schwierigsten Vertretern. Ist Cadence of Hyrule genauso anspruchsvoll? Alle mal durchatmen: Nein! Jedoch erfordert die erste Stunde ein gewisses Durchhaltevermögen vom Spieler, insbesondere, wenn man nie in Necrodancer Erfahrung gesammelt hat.

Immer schön im Takt

Link oder Zelda – am Anfang entscheiden wir, mit welchem Helden das Abenteuer beginnt – bewegen sich hüpfend aus der Iso-Ansicht über die quadratischen Felder des Bildschirms. Die beiden Figuren unterschei-

Ohne passende Items ist ein Aufenthalt im Wasser nicht zu empfehlen. Dort kommt ihr nämlich nur langsam voran und seid leichte Beute für Angreifer.



Händler versorgen euch mit neuer Ausrüstung. Fackel und Schaufel gehen nach einer Weile kaputt, Waffen bleiben intakt. Ausnahme sind die Varianten aus Glas.

Das Dörfchen Kakariko besucht ihr auch in Cadence of Hyrule. Wo es liegt, ist bei jedem Durchgang aber ein wenig anders, dem Zufall sei Dank.

In Minispielen beweist ihr nicht nur Taktgefühl, sondern auch Genauigkeit. Trefft mit Bogen oder Krabbelmine viele Ziele, um ein Herzteil zu gewinnen.

den sich im Detail: Zelda wirkt zwei Zauber (einen Feuerball und einen magischen Schutzschild), Link kann einen Schild tragen und die Wirbelattacke einsetzen. Später wechseln wir nach Bedarf zwischen den Figuren. Wenn sich keine Gegner in der Umgebung befinden, können wir uns so schnell oder langsam fortbewegen, wie wir wollen. Sobald aber Feinde auftauchen, müssen wir den Takt der Musik beachten! Denn wenn wir einen Einsatz verpassen oder aus dem Rhythmus geraten, verlieren wir unseren Multiplikator und bleiben obendrein kurz stehen, was uns oftmals einen Treffer beschert. Manchmal nervt die Bindung an den Takt, wenn wir etwa nur einen Bereich durchqueren, aber nicht alle Gegner besiegen wollen. Immerhin ist das Schnellreisesystem per Laute und Shiekah-Stein praktisch und erspart lange Lauf … äh, Tanzwege.

Aller Anfang ist schwer

Mit der ausgerüsteten Waffe müssen wir nur in Richtung eines Feindes springen, um ihn anzugreifen. Je nach Werkzeug unterscheidet sich der Bereich der Attacke. Dolche treffen nur, was direkt vor ihnen liegt, Flegel haben einen L-förmigen Radius und Zweihandschwerter decken eine ganze Fläche ab. Mit dem Schild (oder Zeldas Zauber) reflektieren wir Geschosse, mit Zauberrollen, die wir in der Umgebung finden, nutzen wir Buffs, und Utensilien wie Bomben, Pfeil und Bogen gibt es auch. Gerade anfangs, wenn man noch nicht das richtige Gefühl für das Spiel hat und die Gegner sowie deren Attacken- und Bewegungsmuster nicht kennt, bekommt man zwangsläufig eine Menge schmerzhafte Hiebe ab. Außerdem haben Link und Zelda bei Spielbeginn nur drei mickrige Herzcontainer. Kurzum: Die ersten Bereiche, die wir erforschen, nehmen keinerlei Rücksicht auf unseren Status als absolute Beginner, da sie ja zufällig generiert werden. Häufiger als in der ersten Stunde sind wir das ganze Spiel über nicht gestorben.

Tanzpause

Immerhin ist das Sterben in Cadence of Hyrule lange nicht so schlimm wie in Crypt of the Necrodancer. Alle gesammelten Spezial-Items wie etwa Enterhaken, ausgerüstete Waffen und dergleichen bleiben erhalten. Wir verlieren Rubine, Ring, kleine Schlüssel, Stiefel, Schaufel und Fackel. Die beiden letztgenannten Werkzeuge können wir aber vor dem Start des nächsten Versuches für je einen Diamanten kaufen. Diamanten gehen nicht verloren, verdient werden die Klunker, indem wir einen ganzen Bildschirm von Gegnern säubern, manchmal finden sie sich auch in Truhen oder Dungeons. Selbst ohne Diamanteneinsatz lassen Gegner aber verlässlich die beiden Werkzeuge fallen, sollten wir keine besitzen. Der Sterben-Wiederauferstehen-Zyklus ist auf jeden Fall deutlich weniger frustrierend als in klassischen Rogue-like-Vertretern.

Wichtige Hilfsmittel

Und wofür brauchen wir Schaufel, Fackel, Ringe und Stiefel? Ganz einfach: Mit der Schaufel buddeln wir Sandhaufen oder Mauern weg, die Fackel erleuchtet in Dungeons die Umgebung, Ringe und Stiefel bringen passive Boni – etwa eine leicht erhöhte Verteidigung, Immunität gegen Gift und dergleichen. Nach einer Weile nutzen sich die Gegenstände ab und zerbrechen. Glaswaffen und -werkzeuge zersplittern sofort, wenn wir Schaden nehmen. Neben diesen vergänglichen Objekten sammeln wir die typischen Zelda-Items wie Enterhaken oder Somaria-Stab (der in Cadence ei-

Cadence of Hyrule könnt ihr auch im Duo spielen. Aber Obacht: Der Multiplikator gilt für beide Helden, wenn also einer aus dem Takt gerät, leiden alle darunter.

In Verliesen trefft ihr gelegentlich auf Zwischenbosse wie diesen hier. Erst, wenn alle Feinde im Raum besiegt sind, geht es im Tempel weiter.

Die Bosse sind schön umgesetzt, aber allesamt (bis auf eine Ausnahme) ziemlich einfach zu besiegen.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ich höre jetzt ständig den Soundtrack bei der Arbeit."

Es gibt zahlreiche Aspekte, die mich zu einem großen Fan der Zelda-Reihe haben werden lassen. Das gute Dungeon-Design, die tolle Atmosphäre, die manchmal charmanten, manchmal schrägen, aber immer einprägsamen Charaktere und die mit Geheimnissen gespickte Spielwelt sind alles Gründe, die mich immer wieder zum erneuten Abenteuer in Hyrule animieren. Doch ein weiterer dicker Pluspunkt, der mir immer in Erinnerung bleibt, ist die fabelhafte Musik, mit der meine Abenteuer mit Link untermalt werden. Und während Cadence of Hyrule all die zuvor genannten Aspekte beinhaltet, brilliert es vor allem musikalisch – was es als Rhythmusspiel auch dringend muss. Von den ersten Spielminuten an wippte ich entweder mit dem Kopf oder dem Fuß ständig zu den hypnotischen Beats mit und freute mich darüber, wie viel Zelda in diesem kreativen Indie-Ableger steckt. Cadence of Hyrule ist ein klasse Spiel, dessen Qualität und Erfolg Nintendo hoffentlich zu weiteren solcher Indie-Kooperationen ermutigt.

nen Block erschafft). Anders als bei Zelda-Titeln üblich, brauchen wir nicht unbedingt alle Hilfsmittel, um das Spiel abzuschließen. Um alle Kisten zu öffnen und damit auch alle Herzteile zu bergen, allerdings schon.

König Zufall

Durch das teilweise randomisierte Design der Spielwelt überzeugt die Gestaltung der Rätsel allerdings bei Weitem nicht so sehr wie in The Legend of Zelda. Nicht immer ist klar, welches Item wir benötigen und wie man die jeweiligen Werkzeuge überhaupt in Kombination mit diversen Objekten in der Umgebung einsetzen kann. Wir fanden etwa erst sehr spät durch Zufall heraus, dass man mit Bomben Bodenplatten wegsprengen kann. Auch die Dungeons sind nicht vergleichbar mit den Verliesen aus Links Standard-Abenteuern, sondern ähneln denen aus Crypt of the Necrodancer. Sprich: Die Räume sind größtenteils zufallsgeneriert, voller Gegner, und wir benötigen lediglich einen kleinen Schlüssel, um eine Etage tiefer und den großen Schlüssel, um zum Boss zu kommen. Die Verliese sind zudem ziemlich klein.

Die Weltkarte wird bei jedem Spielstand neu ausgewürfelt. Bestimmte Eckpunkte bleiben gleich, etwa, dass sich Schloss Hyrule ungefähr in der Mitte der Welt befindet, am Rand der Map der Strand, die Berge im Norden und so weiter. Schon beim zweiten Durchlauf erkannten wir Räume wieder, aber einige waren auch komplett neu.

Story und Bosse

Am Ende jedes Story-Dungeons wartet ein Boss mit Musikthematik. Um den Fiesling Octavio zu besiegen, der Hyrule in den Schlaf versetzt und Cadence, die Heldin aus Crypt of the Necrodancer in die Heimat von Link und Co. verfrachtet hat, benötigen wir vier magische Musikinstrumente. Die befinden sich in den Klauen von Bossen, die schön gestaltet, aber vergleichsweise einfach zu besiegen sind. Am Ende wartet eine besondere Herausforderung, die ein bisschen anspruchsvoller und damit auch spaßiger ausfällt.

Das klingt gut

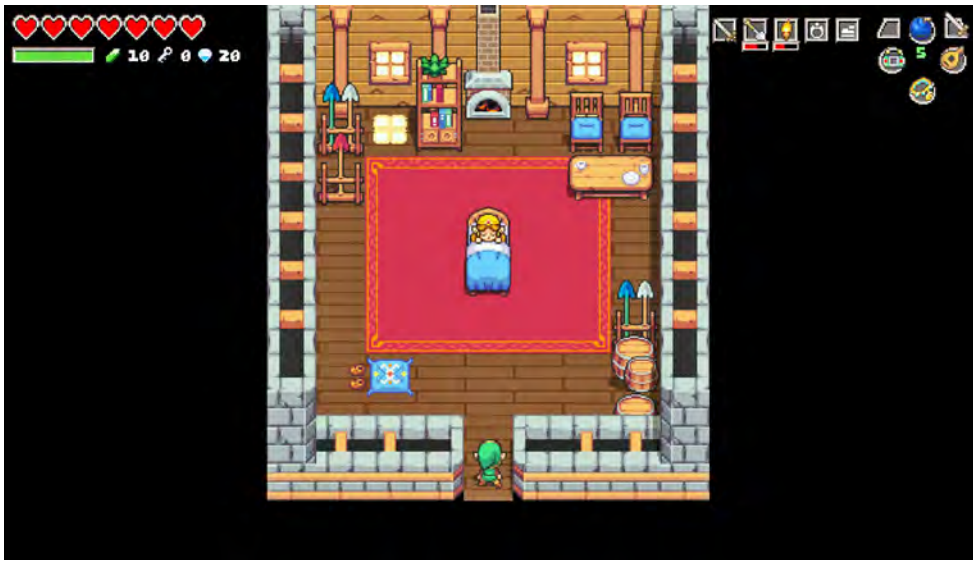
Ein Musikspiel wie Cadence of Hyrule steht und fällt mit der Qualität der Tracks. Und in dieser Hinsicht hat der Genre- und Markenmix einen echten Volltreffer gelandet: Danny Baranowky ist bekannt für Melodien, die sich sofort im Ohr festsetzen und zum Mitwippen animieren. Er bescherte Crypt of the Necrodancer den genialen Soundtrack, auch die Xbox-360-Version von Super Meat Boy versah er mit seinen Kompositionen. Die Remixe der epischen, zeitlosen Zelda-Melodien in Kombination mit den Hits aus Necrodancer überzeugen auf ganzer Linie und machen das Zuhören zum echten Vergnügen. Gelegentlich machen wir auch selbst Musik, denn vereinzelt finden wir Notenrätsel, bei denen wir bekannte Zelda-Melodien wie etwa das Lied des Sturms durch das Hüpfen auf Platten am Boden nachspielen. Dazu kommen zwei simple Rhythmus-Mini-Games. Davon hätten wir gerne noch mehr gehabt!

Ein musikalischer Abend

Wir waren mit dem Durchspielen von Cadence of Hyrule etwa acht Stunden beschäftigt, allerdings haben wir auch die gesamte Karte akribisch abgesucht, um alle

Die Karte wird vor jedem Durchgang per Zufall generiert. Die ungefähre Position der Gegenden bleibt aber gleich, Schloss Hyrule ist immer etwa in der Mitte.

In den Tempeln benötigt ihr den großen Schlüssel, um zum Boss zu kommen. Im Vergleich zu herkömmlichen Zelda-Dungeons sind die Verliese simpel aufgebaut.



Da träumt sie vor sich hin: Um Zelda zu wecken, muss Link zunächst in die gruselige Gruft von Kakariko hinabsteigen.

Herzteile, Truhen und besondere Waffen einzusacken. Wer darauf keinen Wert legt, kommt locker in weniger als sechs Stunden durch. Neben dem Story-Modus, der die nette, aber zu vernachlässigende Geschichte präsentiert, wartet ein 1-Spieler-Modus, bei dem wir den Charakter nicht ändern können, sowie die Herausforderung des Tages. Diese verfügt jedes Mal über neue Parameter und nach dem ersten Tod ist schon Schluss. Das Gleiche gilt für den optionalen Herausforderungsmodus, bei dem wir ebenfalls nur einen Versuch haben. Anspruchsvollere Spieler wählen den Allegro-Modus, bei dem sich die Feinde in doppelter Geschwindigkeit bewegen – das ist tatsächlich eine erhebliche Steigerung des Schwierigkeitsgrades! Zu guter Letzt ist Cadence of Hyrule im lokalen Koop-Modus spielbar, das funktioniert gut und macht Laune. Man kann sich also durchaus nach dem ersten Durchspielen noch mit dem Musikabenteuer beschäftigen, und sei es nur, um die Highscore-Listen zu dominieren oder alle Items zu finden.

Astreine Vorstellung

Optisch orientiert sich Cadence of Hyrule stärker an The Legend of Zelda als an Crypt of the Necrodancer – und das ist gut so. Das Spiel sieht niedlich, sauber und weniger nach Indie aus als das Original, die abwechselnd leuchtenden Bodenkacheln bei hohem Multiplikator stechen im Switch-Spiel weniger grell ins Auge. Ladezeiten sind selten und kurz, es gab keine Abstürze, wir hatten keine Bugs und das Spiel lief beständig flüssig – so soll es sein. Mit einem reinrassigen Zelda-Spiel kann Cadence in Sachen Präsentation nicht mithalten, dafür sind die kaum animierten, seltenen Zwischensequenzen zu karg und kurz. Aber hier steht ja auch nicht die Geschichte im Mittelpunkt, deshalb ist das völlig in Ordnung.

Experiment geglückt

Cadence of Hyrule ist ein waghalsiges Experiment und eine wilde Mixtur – und die Kombination geht auf! Wenn es nach uns geht, darf sich Nintendo gerne mehr in Richtung solcher Indie-Crossovers öffnen. Cadence of Hyrule hat zwar seine Schwächen, doch dafür verbindet es zwei Marken auf eine bislang ungesehene Art und Weise. Aber: Eine gewisse Zuneigung zu Rhythmusspielen ist freilich nötig, um die Einstiegshürde erfolgreich zu nehmen. Im Laufe des Spiels baut der Schwierigkeitsgrad zwar massiv ab, aber wir merken gleichzeitig auch, dass wir immer besser werden – und das ist immer ein schönes Gefühl!

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

„Erstklassige Musik, außergewöhnliche Mischung und ein gutes Spiel!“

Glücklicherweise zeigt sich Cadence of Hyrule zahmer als das Rogue-like-Original, zusätzlich kann man die Schwierigkeit weiter nach unten schrauben, wenn man etwa den Ohne-Beat-Modus aktiviert – das bewirkt, dass man sich nicht mehr an den Takt halten muss. Nach kurzen Startschwierigkeiten habe ich ins Spiel gefunden, kam gut durch und wurde hochmütig – war Necrodancer damals wirklich so schwierig? Einen kurzen Download später kann ich bestätigen: Ja, es ist immer noch extrem anspruchsvoll und meine in Cadence of Hyrule erworbenen Fähigkeiten haben mir in Necrodancer nichts gebracht. Tja! Am meisten an Cadence haben mich die teilweise unklaren Puzzles gestört, bei denen nicht ersichtlich war, welcher Teil des Bildschirms für das Rätsel belanglos ist und welche Items ich an welcher Stelle einsetzen muss. Und dass der Schwierigkeitsgrad im Verlauf immer weiter sinkt, hat meine Motivation ein wenig gedämpft, zumal es kaum Möglichkeiten gibt, den angesammelten Rubinreichtum sinnvoll auszugeben. Aber davon mal abgesehen war der Ausflug nach Hyrule wirklich vergnüglich!

Infos

Termin:	13. Juni 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Brace Yourself Games
Preis:	24,99 Euro

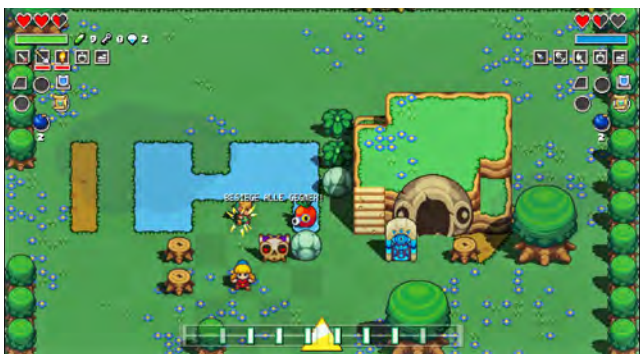
Pro & Contra

- ✚ Grandiose Musik von Danny Baranowsky
- ✚ Außergewöhnliche Mixtur, die gut aufgeht
- ✚ Technisch einwandfrei
- ✚ Zufallsgenerator macht jeden Durchgang leicht anders
- ✚ Mit Koop-Modus
- ✚ Unterschiedliche Waffen und Ausrüstungsoptionen
- ➖ Wird im Verlauf immer einfacher
- ➖ Eher schwache Puzzles

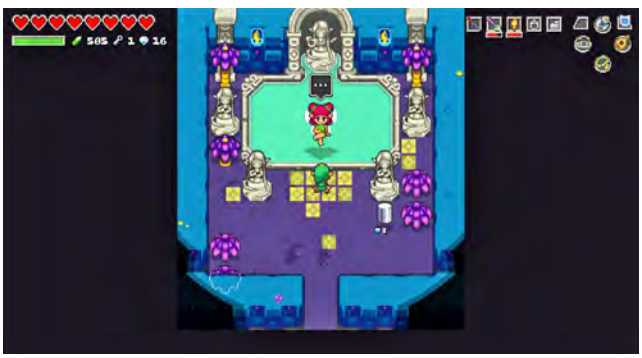
Wertung

8/10

„Ein außergewöhnliches Spiel, schön präsentiert und mit klasse Soundtrack.“



Einige Kisten öffnen sich nur, wenn innerhalb des Zeitlimits alle Gegner besiegt werden. Ihr könnt es aber versuchen, so oft ihr möchtet.



Große Feen heilen euch komplett. Kleine Feen könnt ihr in Quellen mit Glasflaschen einfangen – aber die Flaschen müsst ihr zunächst kaufen oder finden.

NITRO-FUELED

Rennspiel Nach Sega-Maskottchen Sonic tritt nun auch der (einstige) Playstation-Held Crash an, um Mario auf der Switch Konkurrenz zu machen – also, bei Rennspielen. Mit Erfolg?

Funracer sind seit jeher eher ein Nischen-Subgenre und werden seit Jahrzehnten von der Mario-Kart-Reihe dominiert. Für die Switch erscheinen jedoch vergleichsweise viele Titel dieser Machart, erst vor Kurzem Team Sonic Racing oder – schon etwas länger her – All-Star Fruit Racing, Nickelodeon Kart Racers und Hello Kitty Kruisers. Die Qualität dieser Games ist jedoch oftmals durchwachsen, um es mal zurückhaltend auszudrücken. Crash Team Racing Nitro-Fueled hingegen fällt positiv auf, und das aus verschiedenen Gründen.

Hübsch, aber langsam

Die sehr hübsche Hülle von Crash Team Racing sticht sofort ins Auge. Nein, nicht die Hülle im Elektrofachhandel neben den Blu-rays, wir meinen die Grafik! Die spielt nämlich durchaus in einer Liga mit Mario Kart 8 Deluxe. Allerdings hat das seinen Preis: Einerseits sind die Ladezeiten extrem lang, um die 40 Sekunden wartet ihr bei jedem einzelnen Rennen, was sich wie eine Ewigkeit anfühlt. Auch Siegerehrungen und der Besuch der Oberwelt des Abenteuer-Modus stellen die Geduld auf die Probe. Andererseits läuft das Spiel „nur“ mit 30 Bildern pro Sekunde. Das klingt nach Jammern auf hohem Niveau, liegt die Framerate beispielsweise bei Breath of the Wild doch auch nicht höher, jedoch macht es die Konkurrenz einfach besser: Bei Mario Kart 8 Deluxe sind es 60 Bilder pro Sekunde. Das heißt nicht, dass Crash Team Racing spielerisch leidet, aber bei einem auf Geschwindigkeit und schnelle Reaktion ausgelegten Titel gilt bei der Bildwiederholrate einfach: mehr ist besser.

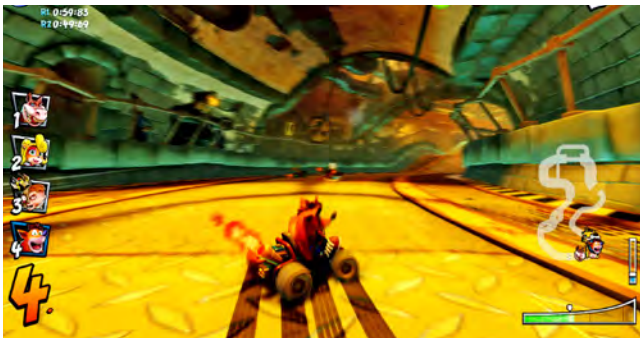
Viel zu erleben

Wiederum punkten kann Crash Team Racing neben der Grafik auch beim Abwechslungsreichtum. Insgesamt 31 verschiedene Strecken bietet das Spiel, diese sind schön unterschiedlich und führen euch durch typische Funracer-Gegenden wie Vulkane, Wasserwelten, Fabriken und vieles mehr. Daneben habt ihr die Wahl aus 26 verschiedenen Fahrern, einen guten Teil davon müsst ihr allerdings erst freischalten. Und nicht zuletzt könnt ihr euer Kart mit verschiedenen Karosserien, Reifen, Lackierungen und Stickern individuell anpassen, im Gegensatz zur Wahl des Fahrers hat das aber keinen Einfluss auf das Fahrverhalten.

Wie die meisten Funracer eignet sich auch Crash Team Racing Nitro-Fueled besonders gut für lokale Mehrspielerpartien vor einer einzigen Konsole.

Im Abenteuermodus erreicht ihr die Rennen, Missionen, Bossgegner und Co. über eine Oberwelt, ganz so wie in Diddy Kong Racing für das Nintendo 64.

Ihr könnt nicht nur einen aus 26 Fahrern auswählen, ihr könnt euer Kart auch mit Karosserien, Reifen, Lackierungen sowie Stickern individuell anpassen.



Das Driften ist bei Crash Team Racing Nitro-Fueled recht umständlich gestaltet und erfordert zwei Controller-Buttons. Das zu erlernen braucht einige Zeit.

Die Rennpiloten unterscheiden sich allerdings in den Kategorien Tempo, Beschleunigung und Wendigkeit. Bei den Items gibt es keine echten Überraschungen, dafür genreübliche Gegenstände wie Raketen, Turbos, Fake-Itemkisten und Co.

Zum bereits erwähnten freischaltbaren Teil des Fahrer-Aufgebots gesellen sich auch einige Kart-Teile, die ihr ebenfalls erst unlocken müsst. Dafür verwendet ihr die Wumpa-Coins, die ihr fürs Spielen sowohl im Singleplayer als auch im lokalen sowie Online-Multiplayer erhaltet. Doch dabei gibt es einen unschönen Aspekt: Die Belohnung erhaltet ihr nur, wenn die Switch online und mit den Servern des Spiels verbunden ist. Was im TV-Modus und bei konkurrierenden stationären Spieleplattformen irrelevant sein mag, bricht dem Game im Switch-spezifischen Handheld-Modus zumindest teilweise das Genick. Wie die Verantwortlichen zu dieser Entscheidung gekommen sind, erschließt sich uns nicht.

Leicht und schwer

Zurück zu den Pluspunkten: Musik und Sound. Musikalisch erinnert Crash Team Racing an vielen Stellen an die typischen Rare-Klänge der 1990er-Jahre auf dem Nintendo 64. Und das ist als Qualitätsmerkmal zu verstehen! Spaßig ist das Game sowohl alleine als auch mit Mitspielern. Im Abenteuer-Modus erreicht ihr über eine Oberwelt die verschiedenen Rennen und Missionen sowie Bossgegner, ganz ähnlich wie bei Diddy Kong Racing. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad etwas unsauber gewichtet: Auf „leicht“ ist das Spiel schon sehr einfach, auf „mittel“ dafür direkt richtig anspruchsvoll. Die tatsächliche Stufe „schwer“ setzt dann noch mal einen drauf, sodass im Endeffekt eine wirklich mittelmäßige Schwierigkeitsstufe fehlt, auch wenn es dem Namen nach eine gibt. Die Steuerung geht in Ordnung, lediglich das Driften ist auf zwei Buttons aufgeteilt und damit komplizierter als notwendig und sinnvoll.

Besserer Genrevertreter

In den zwei Jahrzehnten nach dem Release des originalen Crash Team Racing für die erste Playstation hat sich viel getan: Mario Kart ist von einer damals noch jungen Serie zur Funracer-Institution schlechthin gewachsen. In dieser Hinsicht haben die Entwickler bei der Neuauflage allerdings wirklich gute Arbeit geleistet; man merkt dem Spiel an, dass sie wirklich überall noch mal Hand angelegt haben, um das Game auf einen technisch aktuellen Stand zu bringen. Beim Gameplay ist dafür weitestgehend alles Relevante beim Alten geblieben. Das zollt einerseits dem Original Respekt, fühlt sich andererseits im Jahr 2019 aber auch etwas altbacken und ideenlos an. Wie sehr das für euch persönlich ins Gewicht fällt, müsst ihr selbst entscheiden. Alles in allem ist Crash Team Racing Nitro-Fueled fraglos einer der besten Funracer auf der Switch. **Johannes Gehrling**

Die Strecken in Crash Team Racing Nitro-Fueled sind abwechslungsreich und zum Großteil sehr hübsch gestaltet.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Eine erfrischende Abwechslung zu Mario Kart mit ein paar Schwächen.“

Puh, bin ich froh, dass Crash Team Racing gut ist! Aufgrund meiner lebenslangen Verbundenheit mit der Mario-Kart-Serie und vierstelligen Spielstunden in Mario Kart 8 (Deluxe) sind meine Ansprüche bei Funracern extrem hoch. Ja, auch Crash Team Racing Nitro-Fueled stößt Mario Kart nicht vom Thron, das ist auch extrem schwierig. Es setzt sich aber direkt neben den König des Genres, nur zwei, maximal drei Stufen niedriger. Soll heißen: Das Spiel krankt an ein paar nervigen Schwächen wie langen Ladezeiten, unsauberem Balancing der Schwierigkeit und Online-Abhängigkeit der Belohnungen, bietet davon abgesehen aber wirklich hochwertigen Funracer-Rennspaß. Als erfrischende Abwechlung zu Mario Kart 8 freue ich mich abseits des Jobs auch persönlich über Crash Team Racing Nitro-Fueled.

Infos

Termin:	21. Juni 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Activision
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Grafisch äußerst hübsch
- ✚ Abwechslungsreiche Strecken
- ✚ Tolle Musik und Sounds
- ✚ Viele Anpassungsmöglichkeiten
- ✚ Zahlreiche Strecken und Fahrer
- ➖ Extrem lange Ladezeiten
- ➖ Umständliches Drift-System
- ➖ Schwierigkeit schlecht gebalanced
- ➖ Belohnungen nur bei Online-Verbindung verfügbar

Wertung

8/10

„Einer der besten Funracer der letzten Jahre und eine echte Alternative zu Mario Kart.“

BLOODSTAINED
RITUAL OF THE NIGHT

Action-Adventure Wer sich nach Castlevania sehnt, bekommt nun mit Bloodstained endlich einen würdigen Ersatz. Leider müssen aber ausgerechnet Switch-Käufer viele Abstriche machen.

Still und leise gammelt sie vor sich hin, die einst so wertvolle Castlevania-Lizenz. Ein Comeback ist derzeit nicht in Sicht, nach Jahren des Wartens ließ sich Publisher Konami gerade mal zu einer einfachen Retro-Sammlung hinreißen, in der aber ausgerechnet das wichtigste Spiel der gesamten Serie fehlt: der Playstation-Klassiker Symphony of the Night. Dieser Meilenstein hätte eigentlich schon lange ein Remake oder einen ordentlichen Nachfolger verdient – und genau diese Lücke will nun Bloodstained endlich füllen! Für die Qualität des Action-Adventures bürgt Koji Igarashi, der sich als langjähriger Castlevania-Producer einen Namen gemacht hat und nun an seine alten Erfolge anknüpfen will. Auf treue Fans kann er jedenfalls zählen: Als Igarashi die Entwicklung von Bloodstained über Kickstarter ankurbeln wollte, kamen prompt mehr als 5,5 Millionen US-Dollar zusammen!

Neue Marke, altes Spielgefühl

Da Bloodstained eine komplett neue Marke ist, muss eine frische Heldin her. Diesmal schlüpft ihr in die Haut von Miriam, einer sogenannten Scherbenbindern. Ihr Markenzeichen: Sie ist in der Lage, Kristalle voll dämonischer Energie aufzusaugen und so ihre Kräfte zu mehren – also perfekt, um ein riesiges, verwinkeltes Schloss zu durchforsten, tausende von Monstern totzukloppen und irgendeine finstere Bedrohung aufzuhalten! Eine tiefgründige Handlung braucht ihr trotz ordentlicher englischer Sprecher nicht zu erwarten: Der Plot von Bloodstained erfüllt zwar seinen Zweck, plätschert aber auf ähnlich seichtem Niveau dahin wie in seinen geistigen Vorgängern. Macht aber nix, denn dafür glänzt das Spiel mit inneren Werten: Wer schon mal ein Castlevania für Game Boy Advance oder Nintendo DS gespielt hat, wird sich direkt heimisch fühlen!

Switch

Bitte mal herschauen, Konami!

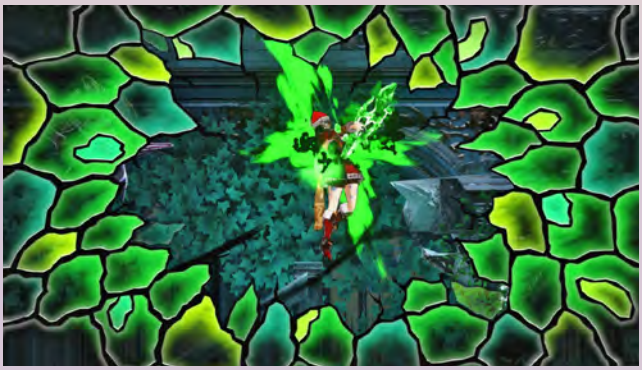
Das Metroidvania-Prinzip flutscht in Bloodstained wie geschmiert: Ihr lenkt Miriam aus der Seitenansicht durch die weitläufige, verzweigte Spielwelt, bekämpft ständig wiederkehrende Monster, sammelt Erfahrung und Gegenstände, levelt auf, sucht Secrets und werdet stärker. Das macht sofort Spaß, auch wenn der Anfang noch etwas lahm ausfällt; erst wenn Miriam das riesige Schloss erreicht, nimmt das Abenteuer an Fahrt auf. Wie gewohnt erbeutet ihr im Spielverlauf auch neue Fähigkeiten und Ausrüstung, damit könnt ihr dann weitere Teile der Spielwelt erkunden – neben Klassikern wie dem Doppelsprung findet ihr auch frischere Ideen wie etwa einen Reflektorstrahl, der sich an spiegelnden Oberflächen bricht und der es Miriam erlaubt, durch enge Levelbereiche zu schlüpfen.

Damit ihr euch nicht ständig verlauft, ist ein guter Orientierungssinn nötig, typisch für Spiele im Castlevania-Stil! Beim Erkun-

Bloodstained spielt sich wie ein Mix beliebter Castlevania-Klassiker, allen voran Symphony of the Night (Playstation) und Dawn of Sorrow (Nintendo DS).

Obwohl ihr im Spielverlauf einige interessante Figuren trefft und die englischen Sprecher einen guten Job machen, fällt die Story flach und langweilig aus.

In solchen Räumen darf Miriam ein nützliches Schnellreisesystem nutzen. Trotzdem steht in Bloodstained sehr viel Backtracking auf dem Plan – typisch fürs Genre!



Beeindruckendes Arsenal: Fast jeder Gegner kann eine individuelle Scherbe droppen, die Miriam einen Zauber oder einen nützlichen Effekt verleiht.

den seid ihr nämlich komplett auf euch gestellt, es gibt keine Questmarker oder Zielmarkierungen. Nur sehr selten bekommt ihr grobe Tipps, in welche Gegend ihr als Nächstes müsst. Ohne genaue Zielvorgabe sucht ihr darum viele Gebiete mehrfach ab, Backtracking ist fester Bestandteil der Bloodstained-DNA. Das ist einerseits klassisch und gut, andererseits wären optionale Tipps wünschenswert gewesen – zwei Mal blieben wir regelrecht stecken und suchten stundenlang nach dem nächsten Weg. Frustgefahr!

Ordentlicher Umfang

Dabei hätte Bloodstained diese Art von Spielzeitstreckung gar nicht nötig: Der Endboss lässt sich zwar schon in 10 bis 15 Stunden knacken, doch wer 100% der Map erkunden, den Großteil der Items sammeln und alle Zauber erlernen will, ist locker doppelt so lange beschäftigt. Nach dem Durchspielen locken außerdem Bossrush- und Speedrun-Modi, New Game Plus und höhere Schwierigkeitsgrade zu weiteren Spieldurchgängen!

Im Gegensatz zu Castlevania: Symphony of the Night oder Harmony of Dissonance (GBA) verzichtet Bloodstained auf den Kniff mit dem gespiegelten Schloss, ihr erforscht die Spielwelt also nicht zweimal. Stattdessen lernt Miriam, die Schwerkraft einfach an Ort und Stelle auf den Kopf zu drehen – eine witzige Idee, aus der die Entwickler aber leider kaum etwas machen. Auch hätten es ruhig ein paar Secrets mehr sein dürfen, im direkten Vergleich kann ein Hollow Knight beispielsweise mehr Content bieten. Trotzdem gibt es aber auch in Bloodstained reichlich zu entdecken, darunter versteckte Schätze, verschlossene Kammern, optionale Minibosse, einen Bibliothekar (unbedingt mehrmals besuchen!) und einige Eastereggs, darunter auch eine Geheimzone im nostalgischen 8-Bit-Design. Schöne Details! Und hier noch Tipp: Setzt euch im Garten der Stille mal an das Piano und wählt die Carabosse-Begleiterin aus. Es lohnt sich!

Mit Schwert und Peitsche

Erkundung und Kämpfe bilden eine flüssige Einheit: Auf jedem Gang, auf jedem Flur bekommt ihr es mit Monstern, Dämonen, Todesrittern und anderem Viechzeug zu tun, die Miriam mit einer riesigen Auswahl an Waffen von der Bildfläche säbelt. Dazu sammelt und bastelt ihr Dolche, Schwerter, Zweihänder, Äxte, Lanzen, Pistolen, Peitschen und vieles mehr, außerdem füllen Berge an Rüstungen, Kopfbekleidungen und Schmuck euer Inventar. Die Gegner haben einer gut gerüsteten Miriam zwar nicht viel entgegenzusetzen, sind aber trotzdem überwiegend gut designt und abwechslungsreich. Schade allerdings, dass uns im späteren Spielverlauf viele Feinde einfach in leicht abgewandelter, stärkerer Form noch einmal vorgesetzt werden. Außerdem hätten es ruhig ein paar Bossgegner mehr sein dürfen, hier haben einige Castlevanias oder Hollow Knight klar die Nase vorn.

Scherben bringen Glück!

Kristallscherben sind unsere wichtigsten Werkzeuge, wir erhalten sie meist zufällig von besiegten Gegnern. Das erinnert deutlich an das Seelensystem aus Aria of Sorrow (GBA), wenn auch in stark erweiterter Form: Es gibt beispielsweise Fortbewegungsscherben, mit denen Miriam tauchen oder rasend schnell durch die Levels brettern kann. Natürlich sammeln wir auch massenhaft Angriffszauber wie zielsuchende magische Bögen, Flammenwerfer oder einen magischen Schutzwall aus Gemälden, die um Miriam herumwirbeln. Eine weitere Scherbensorte bringt die Vertrauten (Familiars) zurück; Kenner von Symphony of the Night dürfen sich also wieder eine nützliche Elfe oder ein fliegendes Schwert an ihre Seite beschwören, die automatisch mitkämpfen und aufleveln. Und zu guter Letzt gibt es noch Scherben, die Miriam starke passive Boni verpassen, darunter simple Eigenschaften wie mehr Kampfkraft oder Resistenzen, aber auch praktische Extras wie eine Aura, die Items in der Nähe automatisch aufsammelt und brüchige Wände markiert.

Da nahezu jeder Gegner eine individuelle Scherbe droppen kann, sammelt ihr gigantische

Das Balancing ist nicht perfekt: Während manche Scherbenzauber eher nutzlos sind, fallen andere dafür übermächtig aus.

Nur angelegte Schals, Kopfbedeckungen und Waffen sind an Miriam sichtbar. Beim Friseur könnt ihr aber auch ihre Haarpracht und die Farbe ihres Kostüms ändern.

Checkpoints gibt es nicht, gespeichert wird klassisch in solchen Räumen. Auf Wunsch könnt ihr das Spiel aber jederzeit beenden und dazu eine Art Quicksave anlegen.

Mengen davon. Sehr viel mehr, als ihr jemals brauchen werdet, zumal viele der Angriffsfähigkeiten schlichtweg nutzlose Gimmicks sind: Wozu sollte man einen lahmen Zombie-Diener beschwören, wenn man stattdessen auch einen riesigen Metallbohrer herbeizaubern kann, der selbst Bossgegner binnen Sekunden zerfetzt?

Zwar könnt ihr den Großteil des Spiels mit euren Lieblingstalenten bestreiten, doch ab und zu lohnt es sich trotzdem, Scherben und Ausrüstung auszuwechseln. Ein Beispiel: Wenn ihr bestimmte Gegner gezielt für einen Kristall oder einen Gegenstand farmen wollt, solltet ihr einen Build wählen, der euer Attribut „Glück“ erhöht, das die Dropchancen deutlich verbessert. Und damit das Auswechseln auf Dauer nicht zu lästig wird, dürft ihr in Bloodstained mehrere Builds fix und fertig abspeichern und durchschalten – das spart ein wenig Zeit.

Mächtiges Handwerk

Zwischen euren Streifzügen durchs Schloss ist ein kleines Dorf eure wichtigste Anlaufstelle, dort warten Händler und andere NPCs auf euch. Vor allem beim Handwerker Johannes werdet ihr viel Zeit verbringen! Denn jede Scherbe lässt sich nicht nur mehrfach sammeln, sondern auch in neun Stufen aufwerten. Das ist vor allem für die passiven Scherben wichtig, denn auf der Maximalstufe sind sie dauerhaft aktiv und müssen nicht mehr angelegt werden. Außerdem könnt ihr zahlreiche Gerichte kochen, die euch dauerhafte Boni verleihen – allerdings müsst ihr dazu Unmengen an Zutaten von besiegten Gegnern sammeln. Obendrein habt ihr die Möglichkeit, besonders mächtige Waffen und Rüstungen herzustellen, allerdings müsst ihr auch dazu erst mal seltene Rohstoffe rankarren, die nur bei ganz bestimmten Feinden droppen.

Und das bedeutet: Wer die besten Sachen im Spiel basteln will, muss viel Geduld mitbringen, in manchen Fällen kloppt ihr ein und denselben Gegner gleich Dutzende Male in Folge um. Eben genau wie man es schon aus Igarashis Castlevania-Spielen kennt. Keine Bange: Wer keine Lust darauf hat, kommt auch ohne Grind ganz gut durchs Spiel. Im Handwerk liegt allerdings der Schlüssel, um Miriam zur alles vernichtenden Kampfmaschine zu machen – wer sich also dahinterklemmt, dürfte den normalen Schwierigkeitsgrad nach ein paar Stunden als deutlich zu leicht empfinden.

Nebenquests & Zukunftspläne

Neben dem Handwerker trefft ihr im Dorf auch zwei NPCs, die euch einfache Sammelquests auftragen: Die eine möchte mit Spaghetti, Pfannkuchen und anderen feinen Sachen bekocht werden, die andere bittet Miriam um Schmuck und Kleidung, mit denen sie die verstorbenen Dorfbewohner begraben will. Den Großteil davon müsst ihr natürlich selbst herstellen! Und dann gibt’s noch eine dritte Frau, die weitere Aufgaben für euch hat, die aber leider noch einfallsloser sind: Für sie müsst ihr lediglich bestimmte Gegner in der Welt jagen – das ist alles andere als spannend, schade!

Interessanter klingen da schon die Pläne der Entwickler, Bloodstained auch nach Release mit zahlreichen kostenlosen DLCs zu erweitern: Geplant sind unter anderem ein Roguelike-Dungeon sowie ein Koop-Modus! Außerdem werden zwei neue spielbare Charaktere hinzugefügt, einer davon ist der Samurai Zangetsu, der über einen eigenen Kampfstil und Fortbewegungsmethoden verfügt.

Grafikstil? Geschmackssache!

Der Pixel-Look früherer Castlevanias ist passé, Bloodstained wurde komplett in 3D mit der Unreal Engine entworfen, was Vor- und Nachteile hat. So können die Leveldesigner gelegentlich die Kamera frei bewegen und dadurch räumliche Tiefe erzeugen, etwa wenn Miriam die Außenfassade eines Turms umrundet. Andererseits führt genau das auch zu unlogischen Momenten, denn das Gameplay ist nach wie vor streng zweidimensional – warum Miriam plötzlich nicht an einer Mauer entlanglaufen kann, obwohl die Kamera einen anderen Eindruck vermittelt, muss sich der Spieler selbst zusammenreimen.

Im Spielverlauf sammelt ihr Unmengen an Waffen und Magiescherben. Vieles davon entpuppt sich jedoch als überflüssig und wandert direkt in die Tonne.

Nur wenige Bosskämpfe sind etwas spannender in Szene gesetzt. Hier kämpft Miriam an der Außenseite eines Turmes gegen zwei riesige Drachenköpfe.

Der Reflektorstrahl bricht sich an spiegelnden Oberflächen und dient Miriam als eleganter Kurzstreckenteleporter, mit dem sie durch enge Levelbereiche schlüpft.

Erkundet das Schloss sorgfältig! So trefft ihr etwa auf diesen Vampir, der Miriam kostenlos wertvolle Bücher ausleiht, die ihr mächtige Bonuseffekte verpassen.

Auch über den Grafikstil, der kurz vor Release sogar noch mal überarbeitet wurde und nun etwas kontrastreicher daherkommt als früher, gibt es geteilte Meinungen: Einerseits zeigt Bloodstained einige hübsche Effekte, überwiegend nettes Monsterdesign und weiche Animationen. Andererseits erscheinen manche Räume auch arg detailarm, die Beleuchtung wirkt blass und die wenigen Zwischensequenzen in Spielgrafik machen einen unfertigen, lieblosen Eindruck. Auch wenn die gelungene Musikuntermalung trotzdem dafür sorgt, dass schnell wieder dichte Castlevania-Stimmung aufkommt, muss sich Bloodstained den Vorwurf gefallen lassen, grafisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit zu sein.

Die Switch hat das Nachsehen

Die Schwächen in der Grafik kommen auf der Switch leider noch stärker zum Tragen als auf PC, Xbox One oder PS4. So fehlen auf der Nintendo-Konsole einige Grafikeffekte komplett (zum Beispiel Regen), viele Texturen wirken matschiger und die Beleuchtung simpler, außerdem wurden die Schatteneffekte sichtbar zurückgefahren. Im TV-Modus liegt die Auflösung bei 720p, im Handheld-Modus bei 576p – im Vergleich zu den anderen Fassungen pixelt das Bild also deutlicher auf.

Mit der abgespeckten Optik könnten wir eigentlich noch sehr gut leben, doch leider bleibt's nicht dabei. So wurde die Switch-Version auf 30 Bilder pro Sekunde beschränkt, im TV- wie im Handheld-Modus. Leider fällt die Framerate in manchen Räumen noch unter diese Grenze und es kann zu Input Lags kommen, dadurch fühlt sich die Steuerung manchmal träger an als in den anderen Fassungen. Auch kam es in unserem Test zu vereinzelten Abstürzen, was ärgerlich ist, da es keine automatischen Checkpoints gibt – stattdessen müsst ihr klassisch in einen Speicherraum marschieren. Besonders störend sind aber die Ladezeiten beim Raumwechsel, denn die fallen auf der Switch deutlich länger aus als auf PC, PS4 oder Xbox One – in manchen Fällen müsst ihr für mehrere Sekunden einen schwarzen Bildschirm anstarren, was in einem Spiel wie diesem schlichtweg zu lang ist.

Immerhin: Die Entwickler haben sich bereits für den technischen Zustand der Switch-Umsetzung entschuldigt. Nun sollen in Kürze einige Patches folgen, mit denen man den Port verbessern will – das ist löblich! Doch bis es so weit ist und die Switch-Fassung wirklich überzeugen kann, ziehen wir einen Punkt von der Wertung ab. **Felix Schütz**

Miriams Kampfanimationen – hier schwingt sie eine Flammenpeitsche – sind sehr schön gelungen.

MEINUNG
Felix Schütz

„Ein motivierendes, klassisches Castlevania in technisch schwacher Umsetzung"

Meine Erwartungen an Bloodstained waren klar: Ich wollte ein klassisch-gutes Castlevania im Stil von Symphony of the Night, Aria of Sorrow oder Harmony of Dissonance, denn die drei sind meine Favoriten! Und Igarashi hält sein Versprechen: Bloodstained ist ein Castlevania-Erlebnis durch und durch, von den Kämpfen über das Scherbensystem, die Beute und das Backtracking bis hin zu den bizarren Gegnern – alles fühlt sich vertraut, bewährt und einfach gut an. Klar ist nicht alles perfekt: Innovationen kann man mit der Lupe suchen, Story und Quests lassen viel Luft nach oben und zumindest an zwei Stellen hätte ich mir deutlichere Hinweise gewünscht, wo zum Teufel es weitergeht. Doch all das kann ich gerne verzeihen, schließlich hat mich Bloodstained trotzdem so gefesselt wie schon lange nicht mehr! Allerdings habe ich das gute Stück auch zuerst auf dem PC durchgespielt – und da muss sich die Switch-Version leider im Vergleich geschlagen geben. Ich halte die Umsetzung zwar für keinen Totalausfall, sie macht mir trotzdem viel Spaß, doch bis die versprochenen Patches kommen, ist die Switch-Umsetzung leider die schlechteste Wahl.

Infos

Termin:	25. Juni 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	505 Games
Entwickler:	ArtPlay
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Castlevania-Spielgefühl wird perfekt eingefangen
- ✚ Massenhaft Zauber, Waffen und Ausrüstung
- ✚ Motivierendes Handwerk
- ✚ Ordentlicher Umfang und New Game Plus
- ➖ Technische Mängel (u.a. Ladezeiten und Performance)
- ➖ Belanglose Story und kaum Spielerführung
- ➖ Crafting kann viel Zeit verschlingen
- ➖ Gelegentliche Abstürze

Wertung

7/10

„Tolles Abenteuer für Castlevania-Fans, doch die schwache Technik trübt den Spaß."

COLLECTION OF MANA

Rollenspiel Diese Collection bietet ein ganz besonderes Schmankerl für Fans klassischer japanischer Rollenspiele!

Switch

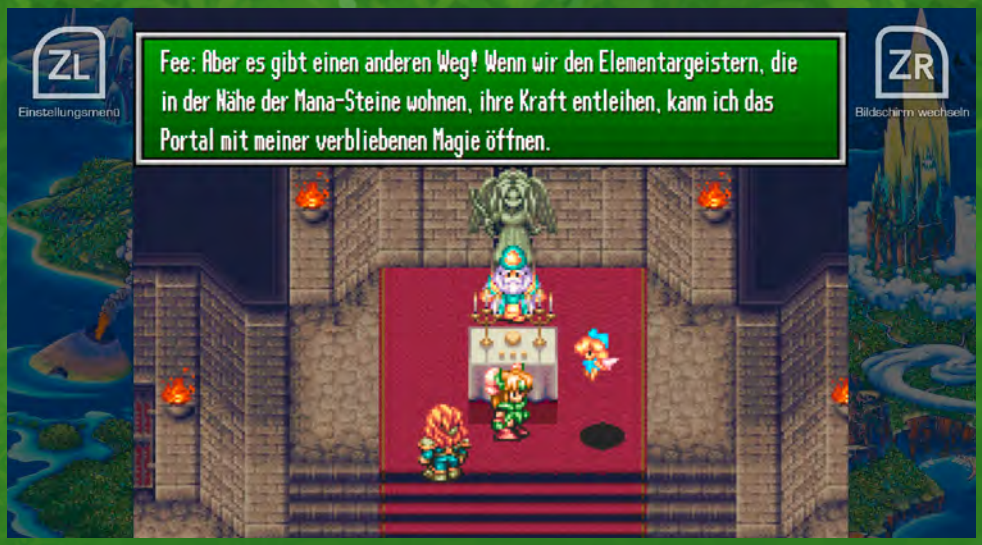
Auf der E3 2019 angekündigt, wenige Wochen später schon bereit zum Download: Die Collection of Mana vereint die drei ersten Spiele der JRPG-Serie, die in Europa mit Secret of Mana – dem zweiten Teil – die Herzen unzähliger SNES-Besitzer eroberte. Die Spielesammlung für die Switch bietet die üblichen, willkommenen Modernisierungen: Wir können jederzeit speichern, unterschiedliche Darstellungsoptionen aussuchen und sogar problemlos gemeinsam an einer Switch im Koop-Modus zocken. Neben der liebevollen Umsetzung der Klassiker lockt die Collection aber in erster Linie mit dem dritten Spiel im Bunde: Trials of Mana ist bislang nie außerhalb von Japan erschienen! Aber der Reihe nach: Wie schlägt sich die Mana-Trilogie in unserer modernen Zeit?

Mystic Quest

In Amerika hieß dieses Spiel Final Fantasy Adventure – ein Hinweis auf die Verbindung zur Schwesterserie von Square Enix. Das Game-Boy-Spiel erschien 1993 und erinnert optisch und spielerisch an The Legend of Zelda: Link's Awakening, bietet aber mehr Rollenspielelemente. Euer Held ist ein Gefangener des Dark Lord (ja, der heißt wirklich so), befreit sich und versucht zu verhindern, dass der Bösewicht den Mana-Baum in seine Gewalt bringt. Die Geschichte ist stellenweise recht tragisch und spannend, aber angesichts der technischen Einschränkungen des Game Boy lange nicht so mitreißend präsentiert wie in den anderen beiden Titeln der Collection. Auch spielerisch merkt man Mystic Quest das Alter an: Einige Rätsel sind sehr obskur, die Menüführung ist umständlich, die Optik zweckmäßig. Allerdings gibt es jede Menge Darstellungsoptionen im übergreifenden Collection-Menü, vom grünen Game-Boy-Filter bis zum Game-Boy-Color-Look. Ein Blick ins digitale Handbuch ist empfehlenswert, denn das Spiel startet abrupt und ohne große Erläuterungen der Mechaniken. Mystic Quest kam

Für Mystic Quest gibt es die meisten Darstellungsoptionen. Auch im ersten Teil der Reihe müsst ihr euch im Kampf gegen diverse Bosse wie diesen beweisen.

Der Mana-Baum und die Energie, die er spendet, haben eine wichtige Rolle in allen drei Spielen inne. Das Schicksal der Welt liegt in eurer Hand!



Abhängig von den Charakteren, die ihr in Trials of Mana wählt, erlebt ihr unterschiedliche Szenen.

bei der Spielergemeinde gut an und legte den Grundstein für den hierzulande bekanntesten Teil der Reihe: Secret of Mana!

Secret of Mana

Dieses Rollenspiel machte 1993 auf dem SNES nicht nur durch die wunderschöne, farbenfrohe Optik auf sich aufmerksam. Mit dem ungewöhnlichen Echtzeitkampfsystem (ihr attackiert jederzeit, verursacht aber mehr Schaden, wenn ihr eure Attacke aufladet), einer unkomplizierten Koop-Mechanik und dem praktischen Ringmenü zum schnellen Waffenwechsel begeisterte der zweite Teil der Mana-Reihe Spieler und Kritiker. Auch heute noch trotzt das Abenteuer dem Zahn der Zeit und unterhält Liebhaber von Pixel-Rollenspielen für etwa 20 Stunden. Mit an Bord ist die Übersetzung von M. Moyse, der einigen Klassikern in Deutschland seinen ganz eigenen Stempel aufdrückte. Die Story nimmt schnell Fahrt auf: Nachdem ihr ein Schwert gefunden habt, tauchen überall Monster auf und ihr werdet aus eurem Heimatdorf verstoßen, da ihr es in Gefahr gebracht habt. Doch es stellt sich heraus: Das rostige Schwert ist die sagenumwobene Mana-Klinge und in euren Händen liegt nun das Schicksal der ganzen Welt.

Trials of Mana

Trials of Mana, bislang als Seiken Densetsu 3 bekannt, erschien nie außerhalb von Japan. Bis jetzt! Auch hier dreht sich die Story um das Mana-Schwert, die Rettung der Welt und auserkorene Helden. Von denen gibt es in Trials of Mana sechs Stück – und abhängig davon, für welchen Hauptcharakter ihr euch entscheidet, ändern sich Details der Handlung. Das sorgt für Wiederspielwert! Das Kampfsystem wurde leicht geändert, nach wie vor aber finden die Auseinandersetzungen in Echtzeit statt. Optisch ist Trials of Mana, das 1995 zum Ende der Lebensspanne des SNES erschien, durch den Detailreichtum und die Farbenpracht noch attraktiver als Secret of Mana. Dazu kommt ein Tag-Nacht-Wechsel und eine interne Uhr (Wochentage verstreichen etwa). Nur in einer Hinsicht muss sich Trials of Mana dem direkten Vorgänger geschlagen geben: Dieses Spiel könnt ihr nur zu zweit und nicht zu dritt im Koop-Modus spielen.

Auch wenn die Collection of Mana nicht unbedingt ein Schnäppchen ist, bekommt ihr in der Sammlung doch viel für euer Geld geboten. Die Umsetzung ist liebevoll, die Spiele sind gut gealtert (vor allem Secret of Mana und Trials of Mana) und ihr habt die Möglichkeit, echte Klassiker nachzuholen beziehungsweise endlich zum ersten Mal zu erleben. Besonders erfreulich: Trials of Mana bietet ebenfalls deutsche Texte! **Katharina Pache**

Im Team geht es gleich leichter! Trials of Mana bietet Koop-Unterstützung, einen Tag-Nacht- sowie einen Wochentagswechsel. Ganz schön modern!

Alle drei Spiele – hier Secret of Mana – setzen auf ein Echtzeitkampfsystem, was das Geschehen noch etwas flotter macht als etwa im Klassiker Chrono Trigger.

MEINUNG
Katharina Pache

„Auch heute noch bezaubernd: Die Mana-Spiele sind echte Klassiker."

Das letzte Mal habe ich Mystic Quest vor über 20 Jahren gespielt. Damals verstand ich noch nicht, was es heißt, wenn ein Charakter entschläft. Wieso pennen die alle ein, fragte ich mich. Ob es Anweisungen gab, das Wort „sterben" bei der Übersetzung zu vermeiden? Wie auch immer: Die Collection of Mana ist ein schönes Rundumpaket mit den üblichen modernen Anpassungsmöglichkeiten wie einem freien Speichersystem (obschon man in Mystic Quest auch früher nach Lust und Laune sichern konnte), diversen Filter- und Auflösungsoptionen und dem fantastischen Soundtrack, den man über das Menü abspielen kann. In das Kampfsystem von Secret of Mana musste ich erst wieder reinkommen, aber wow, was für ein hübsches Spiel. Und Trials of Mana sieht noch besser aus! Retro-Liebhabern dürfte das Herz aufgehen, und manch einer hatte vielleicht die Hoffnung schon aufgegeben, irgendwann einmal eine lokalisierte Fassung von Trials of Mana in den Händen zu halten. Das Remake von Seiken Densetsu 3 kommt übrigens Anfang 2020 auf die Switch! Und eines noch: Die Retail-Version der Collection of Mana erscheint am 27. August.

Infos

Termin:	11. Juni 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square
Preis:	39,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Trials of Mana mit deutschen Texten enthalten
- ✚ Liebevolle Präsentation
- ✚ Ordentlicher Umfang von insgesamt etwa 50 Stunden
- ✚ Mit Koop-Unterstützung (nicht in Mystic Quest)
- ✚ Auch heute noch hübsch (außer Mystic Quest)
- ➖ Keine Option für schwarze Bildrahmen
- ➖ Mystic Quest zeigt starke Alterungserscheinungen
- ➖ Keine zusätzliche Galerie, Lexikon oder Ähnliches

Wertung

8/10

„Liebevoll umgesetzte JRPG-Trilogie mitsamt einer Spielepremiere für Deutschland"

LEISURE SUIT LARRY
WET DREAMS DON’T DRY

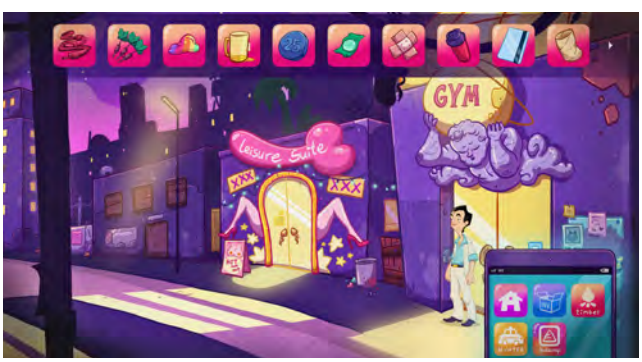
Adventure Aus den 80ern direkt ins Jahr 2019: Möchtegern-Frauenheld Larry Laffer weilt wieder unter uns und denkt immer noch nur an das Eine. Er will endlich nicht mehr Jungfrau sein.

Wer hätte gedacht, dass es Larry Laffer – seines Zeichens Dauer-Versager bei den Ladies – wieder an die Oberfläche schafft? Nach dem Magna-Cum-Laude-Debakel mit Oliver Pocher als Sprecher von Larry vermutlich die wenigsten. Da die Reloaded-Fassung vor sechs Jahren (nicht auf der Switch, aber auf PC, iOS und Android) jedoch Anklang fand, schnappten sich Assemble Entertainment in Zusammenarbeit mit dem deutschen Entwicklerstudio Crazy Bunch die Lizenz und motzten den eingestaubten Trauerkloß auf. Dabei rausgekommen ist Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don’t Dry, das acht Monate nach dem Release auf dem PC die Switch erreicht.

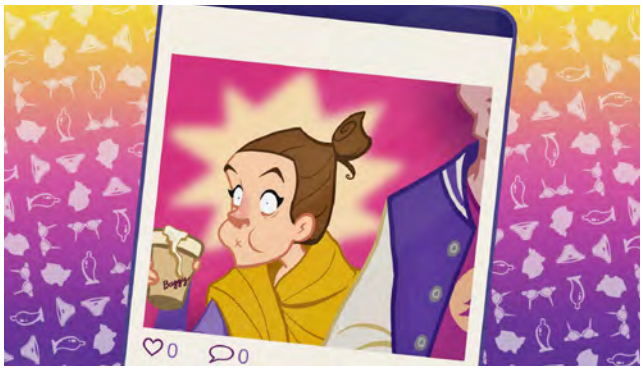
Zeitreisen?

Erst mal: Das neue Larry soll ein geistiger Nachfolger zum ersten Teil der Reihe sein. Alles dazwischen könnt ihr euch also gepflegt wegdenken. Aber Larry setzt nicht unbedingt bei den alten Spielen an, sondern unser Baggerkönig wird auf mysteriöse Weise ins 21. Jahrhundert verfrachtet. Zu Beginn wacht ihr als Larry in einem düsteren Raum auf und müsst einen Fahrstuhl in Gang bringen. Der hebt euch dann in die Spielwelt empor: New Lost Wages! Larrys altes Jagdgebiet ist ganz schön heruntergekommen, aber die vertraute Bar von Lefty steht immer noch an Ort und Stelle. Nur alles andere scheint sich in der Zwischenzeit sehr verändert zu

Über die Unter-App (eine Anspielung an das Unternehmen Uber) wechselt ihr zwischen den Handlungsorten in New Lost Wages hin und her.



Euer Inventar ruft ihr über das PiPhone am unteren Bildrand auf. Auf der Switch könnt ihr im Handheld-Modus auch per Touchscreen spielen.



Mehr oder minder wichtige Momente des Spiels werden als sogenannte Instacrap-Bilder festgehalten, die ihr euch immer wieder ansehen könnt.

Auf Wunsch lasst ihr euch alle Hotspots anzeigen, um ja nichts zu übersehen.

haben. In Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry muss sich Held Larry mit den Themen herumschlagen, die das Jahr 2018 bereithält: Smartphones, das Internet, Feminismus, Veganer, Hipster und Camgirls. Was für uns Alltag ist, überfordert den kleinen Möchtegern-Macho sehr. Nachdem ihr im Lefty's ein Barbarenbräu getrunken habt – Leftys hauseigenes Craft-Beer – rumpelt's ganz schön im Magen. Auf der Toilette entdeckt ihr dann ein merkwürdiges Ding. Es stellt sich als der Prototyp für das neue PiPhone heraus. Als ihr es zum Prune-Hauptquartier zurückbringt, trefft ihr Faith, die Liebe eures Lebens. Im ganzen Spiel geht es dann darum, einen bestimmten Score in der Dating-App Timber zu erreichen, um Faith flachlegen zu dürfen.

Klassischer Adventure-Spaß

Dabei bleibt das neue Larry bei den Wurzeln des klassischen Adventures. Umgebungs- und Inventarrätsel bringen euch immer weiter in der Geschichte. Als Unterstützung habt ihr euer eigenes PiPhone mit den Apps Timber, Unter und Instacrap. Auf Timber findet ihr neue Dates, die Unter-App ermöglicht es euch, zwischen den Orten in New Lost Wages hin und her zu fahren und auf Instacrap seht ihr bedeutende Momente der Geschichte.

Ihr findet eine Menge merkwürdige Items wie einen Second-Hand-Dildo, ein Käsekondom oder auch ein Treasure-Loot-Terry-Modul, denn das Spiel ist auch gerne sehr selbstreferenziell und macht Anspielungen auf die alten Larry-Teile und die Tatsache, dass es ein Spiel ist. Diese Items kombiniert ihr dann miteinander oder mit Objekten in der Umgebung, um auf die Lösung zu kommen. Die Rätsel sind witzig, abwechslungsreich und teilweise auch total durchgeknallt, machen aber fast durchgehend Spaß. Nur an ein paar Stellen reichte unser Hirnschmalz nicht mehr aus und wir mussten erst lange grübeln.

Nicht perfekt

Das klingt ja erst mal alles wirklich gut, aber wird Wet Dreams Don't Dry sowohl neue als auch alte Fans begeistern? Die Chancen stehen gut, denn obwohl das neue Larry viele Anspielungen auf die alten Teile macht und der Humor immer noch derselbe ist, braucht es keine Vorkenntnisse, um in die Welt von Macho Laffer einzusteigen.

Dabei gibt es aber auch ein paar Makel, die natürlich nicht unbeachtet bleiben. Zwar sind die verschiedenen Orte in New Lost Wages wie der Pier 69 und das Hipster-Café durchweg liebevoll designt und mit vielen kleinen Details ausgestattet, aber das ständige Hin-und-Her-Gefahre geht einem nach einiger Zeit wirklich auf die Nerven. Außerdem hatten wir ein Problem beim Date mit der fitnessverrückten Diana. Als wir den „Hau den Lukas" benutzen wollten, sagte Larry immer wieder, dass er das im Moment nicht machen will. Ob das ein Bug ist oder zunächst andere Bedingungen erfüllt sein müssen, wissen wir nicht genau, denn eigentlich waren alle vorherigen Aktionen korrekt. Wir mussten also einen früheren Speicherstand laden, bis zur gleichen Stelle spielen und dann funktionierte es. Die Witze, vor allem zu Anfang, haben ein ziemlich seichtes Niveau und das Spiel bedient jedes mögliche Klischee: vom notgeilen Transvestiten bis zum dickbrüstigen Camgirl, das nebenher Literatur studiert. Die Einführung ist wohl für Neulinge gedacht, nervt aber gewaltig, wenn ihr im Spiel vorankommen wollt.

Pluspunkte

Dagegen steht die Optik, die uns definitiv überzeugt hat. Das quietschbunte Design passt sehr gut und die verschiedenen Orte sind voller kleiner Details, die nur darauf warten, von neugierigen Spielern entdeckt zu werden. Wer findet den „Wo ist Walter"-Dildo?

Auch die deutsche Vertonung bringt den Humor und Larrys oft trockene Witze sehr gut rüber. Der alternde Casanova wird von Philipp Moog gesprochen, der deutschen Stimme von Barney Stinson aus How I Met Your Mother, der ja bekanntlich ein erfolgreicher Frauenheld ist. Alles in allem ist Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry für alle, die Larry kennen und lieben, definitiv einen Blick wert. Aber auch Neulinge werden ihren Spaß mit dem alten Schwerenöter haben, wenn sie denn mit seinem Humor klarkommen.

Inhaltlich ist die Switch-Fassung identisch zur PC-Ausgabe. Neu hinzugekommen ist lediglich die Option, im Handheld-Modus mit dem Touchscreen zu steuern, das funktioniert aber nicht immer einwandfrei. Die Menünavigation könnte generell besser sein. Dafür gibt's gelegentlich HD-Rumble-Einlagen. **Paula Sprödefeld**

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Ein richtig gutes Cumback für Larry Laffer, den Möchtegern-Macho!"

Ich bin nicht alt. Aber die Larry-Spiele (nicht alle) sind mir durchaus ein Begriff. Es waren Glanzstücke dabei, aber auch ein paar Nullnummern, an die sich keiner mehr erinnern will oder sollte. Das dachten sich wohl auch die Leute von Assemble Entertainment und wollten mit Wet Dreams Don't Dry den alten Larry Laffer wieder aufleben lassen. Und das war eine wirklich gute Idee! Das Spiel macht wirklich einen Heidenspaß, auch wenn ich vielleicht nicht alle Anspielungen auf die 80er-Jahre verstehe, weil ich erst später geboren wurde. Trotzdem finde ich den Humor witzig, teilweise aber auch seeeeehr klischeelastig und etwas zu flach. Aber Larry lernt im Laufe des Spiels dazu und bemerkt anscheinend, dass er im 21. Jahrhundert nicht mehr so mit Frauen umgehen kann, wie er das einst getan hat. Ich mag Larry, seine traurigen Versuche, endlich flachgelegt zu werden, und auch die Rätsel. Die sind teilweise zwar echt eine harte Nuss, aber man will es sich ja auch nicht zu leicht machen. Ich empfehle das Ding auf jeden Fall meinen Freunden! (oder vielleicht eher meinem Vater und meinen Onkeln …)

Infos

Termin:	13. Juni 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Assemble Entertainment
Entwickler:	Crazy Bunch
Preis:	39,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Hübsches Design
- ✚ Erstklassige deutsche Vertonung
- ✚ Anspielungen auf alte Spiele und reale Personen
- ✚ Detailreichtum
- ✚ Hohe Rätseldichte
- ✚ Gute, knifflige Puzzles
- ✚ Ordentliche Länge (ca. 10 Stunden)
- ➖ Ständiges Hin und Her zwischen Locations
- ➖ Kleinere Bugs und Fehler
- ➖ Witz- und Klischeeüberlastung
- ➖ Keine Anzeige, was gerade die Aufgabe ist

Wertung

8/10

„Schlüpfrige Witze und knackige Rätsel: Larry Laffers Rückkehr ist ein gutes Adventure."

PHANTOM DOCTRINE

Strategie Mit der CIA oder dem KGB im Kalten Krieg einer globalen Verschwörung auf der Spur – die packende Agententhriller-Rundentaktik findet ihr jetzt auch auf der Switch.

So dicht wie 1983 stand die Welt vermutlich noch nie am Abgrund der atomaren Vernichtung. Der Kalte Krieg war auf seinem Höhepunkt und drohte in diesem Jahr gleich mehrfach richtig heiß zu werden. Dieses spannende Jahr haben sich die polnischen Entwickler von Creative Forge Games (Ancient Space, Hard West) als Hintergrund für ihr Taktik-Strategiespiel Phantom Doctrine ausgewählt.

Der Kalte Krieg war auch ein Krieg der Geheimdienste und so übernehmt ihr die Kontrolle über eine Agentenzelle der CIA oder des KGB, die auf der ganzen Welt um die Informationshoheit buhlen und dabei nicht vor aggressiven Maßnahmen zurückschrecken. Aber als hätten die beiden Blöcke mit sich selbst nicht schon genug zu tun, kommt ihr im Spiel auch noch einer globalen Verschwörung auf die Spur.

Die Welt ist nicht genug

Das Spielprinzip ähnelt dabei stark der XCOM-Reihe von Firaxis. Auf der strategischen Ebene kümmert ihr euch um den Aufbau einer Basis und schickt Agenten auf der Weltkarte auf Einsätze, die wiederum in taktischen Rundengefechten auf räumlich begrenzten Karten ausgetragen werden. Optisch kann das Spiel dabei nicht mit seinem großen Vorbild mithalten. Bei den ausschließlich nachts stattfindenden Missionen sind Grau- und Brauntöne an der Tagesordnung.

Aber besonders in der Nahansicht der Agenten, zum Beispiel während der Missionsvorbereitungen, werden die Schwächen der Engine deutlich, was auf der Switch noch mal besonders auffällt. Abstriche bei der Präsentation müssen deutsche Spieler auch bei der Sprachausgabe machen, die nur in englischer Ausführung vorhanden ist (oder teilweise russisch in der KGB-Kampagne). Immerhin stehen alle Texte auch auf Deutsch zur Verfügung. Die Untertitel verschwinden für unseren Geschmack aber etwas zu schnell vom Bildschirm.

Umso besser schlägt sich Phantom Doctrine aber in den anderen Bereichen. Die Spionage-Story rund um eine mysteriöse Verschwörung, die uns selbst zunächst zu Gejagten der eigenen Regierung macht, bis wir schließlich zum Gegenangriff übergehen, ist spannend und hält uns immer wieder bei der Stange. Die Kampagne kann aufseiten der CIA, des KGB oder nach einmaligem Durchspielen auch mit dem israelischen Geheimdienst Mossad erlebt werden, jeweils mit unterschiedlichen Handlungssträngen und Missionen. Das sorgt für jede Menge Wiederspielwert.

Stirb an einem anderen Tag

Dazu tragen auch die taktischen Kämpfe bei. Anders als bei XCOM finden diese zwar nicht auf zufallsgenerierten Karten statt, allerdings werden die Positionen von Gegnern, sammelbaren Dokumenten, dem Sicherheitssystem

Nach den Einsätzen bekommt das Agententeam Erfahrungspunkte und ihr schaltet neue, praktische Vorteile sowie diverse Trainings-Optionen frei.

Auf der Pinnwand werten wir Dokumente aus und stellen Verknüpfungen her, um der globalen Verschwörung nach und nach auf die Spur zu kommen.

Während Agent Funke gleich um das Regal herumschleicht, um den Soldaten dahiner auszuschalten, steht unten bereits eine weitere Agentin bereit, um umgehend die Leiche verschwinden zu lassen. Keine Spuren hinterlassen!

und Verbündeten mit jedem Missionsstart neu angeordnet. Selbst wenn eine Mission also auf einer bereits bekannten Karte stattfindet, gilt es, jedes Mal eine neue Herausforderung zu meistern.

Bedingt durch die Agententhematik des Spiels liegt der Schwerpunkt in den taktischen Einsätzen viel stärker auf heimlicher Infiltration und verdecktem Vorgehen. In offenen Feuergefechten bekommen es unsere Agenten meist mit einer Überzahl an gut ausgerüsteten Gegnern zu tun. Zum Glück können wir unsere Spione verkleiden, Wachen lautlos ausschalten und Kameras deaktivieren.

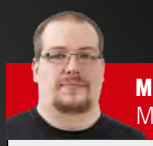
Leider hindert uns die Ansicht häufig an der perfekten Planung der nächsten Aktionen. Vor allem, da die Kamera nur minimal herausgezoomt werden kann. Auch was die Gegner anbelangt, lässt die Übersicht ein wenig zu wünschen übrig. Häufig ist nicht zu erkennen, wo gerade ein Agent entdeckt wurde oder woher der Schaden kommt.

Casino Royale

Nach erfolgreicher Evakuierung kümmert ihr euch in eurer Basis um die administrativen Angelegenheiten eurer Geheimorganisation. Agenten trainieren sich nach Stufenaufstieg neue Fähigkeiten an, in der Werkstatt werden Gegenstände wie Dietriche hergestellt und in der Fälscherstube wird Geld für weitere Anschaffungen gedruckt. Doch das Herzstück der Basis ist die Analysezentrale. Hier werden auf Missionen gefundene Dokumente ausgewertet, um Spuren zu feindlichen Agenten und Zellen freizulegen. Dazu werden Texte auf Codewörter untersucht und mit anderen Dokumenten in Verbindung gebracht.

Sollten die Informationen noch nicht ausreichen, werden auf der Weltkarte Informanten kontaktiert. Dazu schickt ihr Agenten in Städte auf der ganzen Welt. Durch feindliche Agenten, das Anheuern neuer Spione und andere Aktionen steigt mit der Zeit der Gefahrenlevel eurer Basis. Gut, wenn man bereits neue potenzielle Verstecke ausgekundschaftet hat – sollte die Situation zu brenzlig werden, wird das Hauptquartier an einen sichereren Ort verlegt.

So gleicht Phantom Doctrine einem spannenden Agententhriller mit permanentem Katz-und-Maus-Spiel. Der Titel hat seine Ecken und Kanten sowie ein paar kleinere Bugs. Uns ist es zum Beispiel einmal passiert, dass eine Wache uns durch eine Wand entdeckt und getroffen hat. Auf der Switch fällt zudem negativ auf, dass Schriften häufig sehr verpixelt und damit schwer lesbar sind, vor allem im Handheld-Betrieb. Insgesamt ist den Entwicklern hier aber ein gutes Taktikspiel mit interessanter Thematik gelungen. **Matthias Dammes**



MEINUNG
Matthias Dammes

„Rundentaktik vom Feinsten in einem interessanten Setting“

Nachdem ich das Spiel auf der E3 gesehen und angespielt hatte, freute ich mich richtig auf die fertige Version. Ich wurde nicht enttäuscht. Zwar merkt man Phantom Doctrine an, dass es von einem kleinen Studio mit begrenzten Mitteln kommt, da es an einigen Stellen die sonst gewohnte Produktionsqualität vermissen lässt. Aber das macht das Spiel locker mit seinem spannenden Setting und dem herausfordernden Gameplay wett. Nicht viele Spiele widmen sich dem täglichen Brot von Geheimagenten, noch dazu in den turbulenten 80er-Jahren. Das Spielprinzip ist zwar deutlich von XCOM inspiriert, hat aber dennoch genügend Eigenständigkeit. Besonders der große Fokus auf heimlicher Infiltration gefällt mir richtig gut. Ich tüftle oft intensiv, wie ich eine Mission abschließen kann, ohne entdeckt zu werden. Natürlich mit allen Missionszielen und Geheimdokumenten in der Tasche. Das motiviert immer wieder neu. Für Rundentaktik-Fans ist Phantom Doctrine auf jeden Fall einen Blick wert.

Infos

Termin:	13. Juni 2019
Sprache/Text:	Englisch und Russisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahre
Hersteller:	Creative Forge Games
Entwickler:	Good Shephard Entertainment
Preis:	19,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spannendes Agenten-Setting
- ✚ Kampagnen unterscheiden sich je nach Fraktion
- ✚ Hoher Wiederspielwert
- ✚ Starker Fokus auf Infiltration und Schleichen
- ✚ Basis mit nützlichen Einrichtungen
- ✚ Gefahrensystem sorgt für Spannung
- ✚ Minispiel zur Auswertung von Dokumenten
- ➖ Kein Zoom auf der taktischen Karte
- ➖ Soundtrack recht langweilig, ohne 80er-Jahre-Flair
- ➖ Grafisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit

Wertung

7/10

„Gute Rundentaktik in einem spannenden Setting, aber mit altbackener Technik“

In Indien hat uns gerade ein Feind ausgespäht, in Washington und Riga passiert Verdächtiges und in Hongkong heben wir gerade eine feindliche Zelle aus.

Eine voll ausgebaute Basis bietet allerlei Möglichkeiten im Spionagekampf. Aber immer schön auf die Gefahr (oben rechts) achten!

SLAY THE SPIRE

Strategie Schon auf dem PC war Slay the Spire ein riesiger Erfolg, ein halbes Jahr später sind auch die Switch-Käufer dran. Ist der knüppelharte Kartenmix zurecht ein Hit?

Switch

Nur als Download erhältlich!

Mit blumigen Einleitungen brauchen wir uns nicht lange aufhalten, das tut Slay the Spire schließlich auch nicht. Die Mischung aus knackigem Roguelike und taktischem Kartenspiel legt sofort los, es geht um Gameplay pur. Alles, was man wissen muss: Als einer von drei Helden kämpfen wir uns durch ein vierstöckiges Verlies, um auf jeder Etage einen Boss plattzumachen. Dazu brauchen wir ein clever gemischtes Kartendeck, Glück – und eine ordentliche Portion Frustresistenz. Denn obwohl sich Slay the Spire wunderbar einsteigerfreundlich präsentiert, lässt uns das Singleplayer-Spiel auch gerne mal ins offene Messer rennen. Zweite Chancen gibt es nicht, wer stirbt, fängt wieder von vorne an. Immer und immer wieder.

Planung ist die halbe Miete

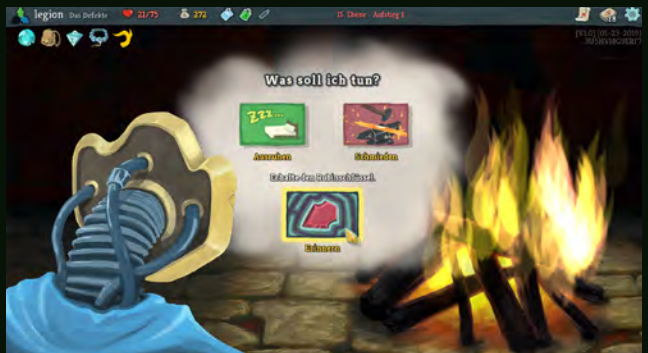
Unsere Marschroute legen wir auf einer lieblos-grauen, aber praktischen Dungeonkarte fest. Die ist kein Beiwerk, sondern entscheidend! Nur wer vernünftig plant, kommt lebendig ans Ziel. Auf dem Weg können beispielsweise Standardkämpfe, Elitegegner, Ereignisse, Händler, Schatztruhen oder Rastposten liegen. An Letzteren regenerieren wir kostbare Lebenspunkte oder schmieden eine der zahlreichen Karten aus unserem Deck, wodurch sich ihre Eigenschaften stark verbessern. Das ist in aller Regel unverzichtbar, um eine Chance gegen den Endboss zu haben.

Meistens treffen wir aber auf Standardgegner, die einzeln oder als Gruppe spawnen. Fast die gesamte Spielzeit bestreiten wir deshalb in grafisch tristen Rundenkämpfen. Die fallen dank der einfachen Regeln herrlich logisch und direkt aus: Pro Runde stehen uns mehrere Energiepunkte zur Verfügung, mit denen wir zufällige Karten aus unserem Stapel ausspielen, um die Gegner niederzuknüppeln. Neben Angriffs- und Verteidigungskarten gibt es auch eine Vielzahl von Fertigkeiten und Machtkarten, die uns besondere Effekte verleihen: Einen Angriff mehrfach ausspielen, Rüstungspunkte verdoppeln, Schaden mindern, Gegner schwächen, Bonuskarten ziehen, Energie tanken oder Stärke erhöhen – das und vieles mehr entscheidet über Sieg und Niederlage. Nur wer sein Deck sinnvoll zusammenstellt, kann später mächtige Kombo-Effekte nutzen und seine Feinde regelrecht überrollen.

Scheitern und lernen

Im Laufe eines Runs erhalten wir regelmäßig neue Karten, etwa durch besiegte Feinde oder beim Händler. Wichtig dabei: Nicht jede neue Karte ist automatisch ein Gewinn! Wer etwa nur in starke Angriffe investiert, wird an manchen Elitegegnern gnadenlos scheitern – die hauen nämlich oft dermaßen hart zu, dass uns schon in der zweiten Runde die Lichter ausgehen. Woher man weiß, wie man diese Feinde bezwingt? Durch Erfahrung! Und die sammelt man nur, indem man es

Manche der Zufallsereignisse haben starke Auswirkungen auf unsere Spielweise – hier werden wir zum Vampir und erhalten dadurch spezielle, mächtige Karten.



Unverzichtbar: Am Lagerfeuer verbessern wir Karten aus unserem Deck. Alternativ können wir auch rasten und Lebenskraft tanken. Im Notfall die bessere Wahl!

immer wieder aufs Neue probiert. Zum Glück bietet Slay the Spire aber ein ausgezeichnetes Interface, das auch auf der Switch tadellos funktioniert, auf Wunsch sogar per Touchscreen: Alle Statuseffekte sind mit gut lesbaren Tooltipps und Zahlen versehen, außerdem zeigen Symbole über den Gegnern an, was sie als Nächstes planen. Das macht die Kämpfe zwar nicht fairer, aber zumindest immer nachvollziehbar.

Trotzdem sollte man sich darüber im Klaren sein: Wenn man die falschen Karten zieht oder Pech bei der Ausbeute hat, gerät man schnell in unlösbare Situationen. Darin liegt ein großer Unterschied zu actionbetonten Rogue-likes wie Binding of Isaac, in denen man einen Nachteil theoretisch durch Geschick und Können ausgleichen kann. In *Slay the Spire* gibt es das nicht – wer die Arschkarte zieht, hat Pech gehabt. Eine harte Gangart, die durch die kurze Spielzeit wieder entschärft wird: Ein Durchgang dauert in der Regel nur 60 bis 90 Minuten.

Vielfältige Builds

Für Wiederspielwert sorgen die drei Helden, denn sie nutzen einzigartige Karten und ermöglichen so völlig unterschiedliche Builds: Der Eiserne ist ein robuster Krieger, der Feinde mit Verwundbarkeitseffekten belegt, hohe Rüstungswerte aufbaut und mächtige Hiebe austeilt. Die Stille setzt ihren Feinden mit Giftangriffen und Messerattacken zu, die selbst härteste Gegner auf die Matte schicken. Das Defekte ist die dritte Klasse, ein Roboter, der über Slots für Orbs verfügt. Orbs lassen sich mit Karten beschwören und können offensive wie defensive Eigenschaften haben, die am Ende jedes Zuges automatisch ausgelöst werden. Wer hier richtig vorgeht, kann die Gegner beispielsweise jede Runde mit einer Serie mächtiger Blitzattacken überziehen – völlig automatisch!

Relikte in Hülle und Fülle

Neben seltenen Karten sorgen vor allem Relikte für Abwechslung. Diese wertvollen Items erhaltet ihr als Belohnung für besiegte Elite-Gegner, in Schatzkisten oder nach einem Boss. Außerdem hat der Händler stets drei Relikte im Angebot. Insgesamt gibt es Dutzende dieser Klunker zu sammeln, die meisten von ihnen haben positive Eigenschaften, manche weisen allerdings auch einen negativen Zusatzeffekt auf. So verschaffen euch viele Relikte beispielsweise Bonusrüstung am Zugende, Zusatzkarten bei Kampfbeginn, mehr Energie, Heilung und vieles mehr. Manche jedoch verhindern, dass ihr Tränke aufsammeln könnt oder mischen störende Fluchkarten in euer Deck – hier muss man Vor- und Nachteile sorgfältig abwägen!

Der Zufall spielt mit

Neben Kämpfen und Deck-Optimierung hat Slay the Spire auch Zufallsereignisse zu bieten, die auf der Dungeonkarte mit einem Fragezeichen verzeichnet sind. Hier können fiese Fallen oder Gegner auf euch warten oder aber ein winziges Dialogfenster, in dem ihr zwischen mehreren Entscheidungen wählen müsst. So könnt ihr beispielsweise in manchen Ereignissen einige Lebenspunkte opfern, erhaltet dafür aber ein seltenes Relikt oder einen dicken Batzen Gold. Hin und wieder gibt es auch simple Memory- und Glücksrad-Minispiele. Einige der Zufallsereignisse stellen gar euren kompletten Build auf den Kopf: Wenn wir Glück haben, treffen wir beispielsweise auf eine Gruppe Vampire, die uns spezielle Biss-Karten überlassen, mit denen wir Gegnern Lebenspunkte entziehen; dafür müssen wir allerdings sämtliche Angriffskarten und einen Großteil unserer Trefferpunkte opfern. Wenn wir aber zuvor das Relikt „Blutphiole“ gesammelt haben, erhalten wir die Biss-Karten ohne Nachteil! Coole Ideen wie diese hätten wir uns noch häufiger gewünscht, hier zeigt sich das Spiel ausbaufähig.

Hat man die Bosse der ersten drei Ebenen mit allen Helden bezwungen, wird die vierte und letzte Etage freigeschaltet. Dazu müssen wir allerdings drei Schlüssel sammeln, sonst bleibt das Tor zum finalen Kampf verschlossen. Zusätzlich gibt es neben dem normalen Spieldurchgang noch den Aufstiegsmodus, der jede Menge zusätzliche Herausforderungen bietet: ideal für Profis, die ihre Punktzahl im Statistikbildschirm vergleichen wollen. Zudem gibt's einen Spezialmodus, in dem ihr die Spielerfahrung nach euren Wünschen zusammenstellt. Damit bietet Slay the Spire mehr Wiederspielwert, als man ihm anfangs zutraut – auch wenn man das meiste schon nach ein paar Stunden gesehen hat. **Felix Schütz**

Nur wer sein Deck sorgfältig plant und optimiert, kann später im Laufe eines Runs mächtige Kombo-Effekte erzielen.

MEINUNG
Felix Schütz

„Auch auf Switch: Ebenso clevere wie gnadenlose Kartentaktik für Solisten!“

Mit klaren Regeln und einer durchdachten Benutzeroberfläche bietet Slay the Spire auch Neulingen einen unkomplizierten Einstieg – nur um ihnen kurz darauf kräftig vors Schienbein zu treten. Denn so logisch das ganze Spielkonzept auch ist, wird der Erfolg eben nicht nur durch Taktik und Planung, sondern auch durch den Glücksfaktor bestimmt: Ein wenig Pech genügt, schon knüppelt mich das Spiel gnadenlos nieder. Und doch starte ich einen Versuch nach dem nächsten, bis ich mich zur letzten Ebene vorgearbeitet habe. Die meisten Karten und Relikte hat man zwar nach einer Weile gesehen, doch trotzdem motiviert es enorm, neue Kombinationen auszuprobieren und seinen Build mit jedem Run anzupassen! Für mich ist Slay the Spire zwar nicht ganz so genial, wie ihm vor allem auf dem PC nachgesagt wird, doch andererseits macht es so viel richtig, dass ich ihm seinen Erfolg von Herzen gönne. Wer kein Problem mit häufigen Bildschirmtoden hat und auf Multiplayer verzichten kann, bekommt hier kompakte und spannende Kartentaktik, die sich auch prima für zwischendurch oder unterwegs eignet. Extra-Lob gibt's für die Switch-Umsetzung: Die ist sowohl im TV- wie auch im Handheld-Modus prima!

Infos

Termin:	06. Juni 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Humble Bundle
Entwickler:	Mega Crit Games
Preis:	24,99 Euro

Pro & Contra

- + Zugängliches, logisches Gameplay
- + Motivierende Relikte
- + Viele Taktiken und Builds möglich
- + Ideal für eine Partie zwischendurch
- + Sehr gutes, durchdachtes Interface
- + Stimmungsvolle Musikuntermalung
- + Überraschende Zufallsereignisse …
- – … von denen es aber mehr sein dürften
- – Frustgefahr durch unfaire Situationen
- – Kein Multiplayer
- – Detailarmer 2D-Grafikstil
- – Auf Dauer wenig Abwechslung

Wertung

8/10

„Fordernder Mix aus Rogue-like und Kartenspiel in sehr guter Switch-Umsetzung.“

CONTRA ANNIVERSARY COLLECTION

Switch

Nur als Download erhältlich!

Action Ihr habt mal wieder Lust auf eine richtige Herausforderung? Dann werft einen Blick auf die Contra Anniversary Collection.

Konami bringt mit der Contra Anniversary Collection die bekannte Action-Serie auf die Switch, die restlichen Konsolen und den PC. Was das Gesamtpaket draufhat, klären wir in unserem Test der Sammlung!

Flache Feuergefechte

Bei Contra handelt es sich um einen Vertreter des sogenannten Run&Gun-Genres, ein Begriff, den die Reihe dereinst selbst geprägt hat. Ihr übernehmt die Rolle eines Soldaten, bewegt euch von links nach rechts und ballert so ziemlich alles über den Haufen, was sich euch in den Weg stellt. Das simple Gameplay wird durch Waffen-Upgrades, einige Geschicklichkeitspassagen und in späteren Ablegern auch durch Fahrzeugabschnitte abgerundet. Am Ende eines Levels folgt meistens ein großer Bossgegner, der den Bildschirm mit Projektilen geradezu flutet. Im Fokus der Serie steht aber immer der enorm hohe Schwierigkeitsgrad. Ein Treffer reicht bereits aus, damit ihr ein Leben verliert. Nachdem ihr dreimal das Zeitliche gesegnet habt, ist der Spaß vorbei und ihr müsst komplett von vorne beginnen. Stellt euch also auf eine Menge Bildschirmtode ein, denn allein schon die ersten Levels haben es in allen Spielen so richtig in sich. Ihr bekommt es nicht nur mit Unmengen an Feinden zu tun, sondern auch mit einigen Fallen. Da helfen dann nur das Auswendiglernen von Levels und schnelle Reflexe, um überhaupt eine Chance zu haben. Zur Abwechslung gibt es immer wieder Gefechte aus der Vogelperspektive, die jedoch nicht mit den Standardmissionen mithalten können. Der hohe Schwierigkeitsgrad kann unfassbar frustrieren, vor allem, wenn man bereits zu Beginn eines Levels einen Treffer einsteckt. Doch genau hier liegt auch der Reiz der Contra-Titel: Das stetige Besserwerden und das Lernen der Strukturen im Level-Design. Das funktioniert heutzutage noch immer ausgezeichnet.

Was ist in dem Paket?

Die Contra Anniversary Collection erscheint in der Theorie mit zehn Ablegern der Serie. Jedoch sind einige Spiele doppelt enthalten, da es sich nur um unterschiedliche Versionen handelt. So ist der erste Contra-Teil insgesamt dreimal vorhanden, nämlich in den Arcade-, NES- und Famicom-Fassungen. Des Weiteren erwarten euch Super Contra, Super C, Contra 3: The Alien Wars, Operation C und Contra: Hard Corps. Um es noch unübersichtlicher zu machen, stecken zudem noch Super Probotector: Alien Rebels und Probotector im Paket, bei denen es sich um die europäischen Versionen von Contra 3 und Contra Hard Corps handelt. Dazu mehr im Extrakasten. Statt zehn Titel bietet die Contra Anniversary Collection de facto also sechs unterschiedliche Spiele, die jeweils in ihren japanischen

1987 startete der erste Ableger der Contra-Serie in den Arcade-Hallen durch. Trotz seines Alters lässt sich der Titel auch heute noch gut spielen.

Zu zweit macht Contra 3: The Alien Wars aus dem Jahre 1992 gleich noch mal deutlich mehr Spaß. Dafür müsst ihr aber Abstriche in der Übersicht in Kauf nehmen.

Super C erschien 1990 für das NES. Im Vergleich zu seinen Vorgängern hat sich spielerisch nicht viel getan, das Action-Spielprinzip bleibt sich treu.

Mit Super Contra veröffentlichte Konami 1988 den Nachfolger für die Spielautomaten. Grafisch ist der Ableger nicht besonders gut gealtert.

und westlichen Umsetzungen enthalten sind. Die Unterschiede zwischen diesen beiden Fassungen sind aber marginal. Als Bonus gibt es obendrauf ein digitales Booklet mit Anleitungen zu allen Spielen, eine Timeline der Handlung, etliche Konzeptzeichnungen und ein Interview mit Nobuya Nakazato, dem Schöpfer der Shooter-Reihe.

Technische Umsetzung

Der wichtigste Punkt bei einer Emulation ist natürlich die technische Umsetzung. Spielerisch hat sich in dieser Hinsicht nichts getan, wodurch Contra so knüppelhart wie eh und je bleibt. Jeder Titel lässt sich im Koop-Modus durchspielen, was das Action-Spektakel aber auch nicht unbedingt einfacher macht. Die Steuerung funktioniert einwandfrei und lässt keine Wünsche offen. Jedes Spiel verfügt über eine andere Tastenbelegung, was vor allem beim schnellen Wechsel zwischen den Titeln nervt. Doch alle Buttons lassen sich frei belegen, womit sich dieses Problem schnell aus der Welt schaffen lässt. Lediglich die Menüführung mit nur einen Joy-Con ist sehr umständlich, die Handhabung gilt es erst einmal zu entschlüsseln. Wir mussten während des Testens zu diesem Zweck die Beschreibung zu Rate ziehen. Vom Spielen mit den kleinen Controllern raten wir zudem ausdrücklich ab, denn mit dem Analogstick steuern sich die Spiele unpräzise. Die neu hinzugefügte, freie Speicherfunktion senkt den Schwierigkeitsgrad dankenswerterweise ein wenig.

Jeder Ableger startet im Original-Bildformat, wobei das 4:3-Format größtenteils der Standard ist. Aber auch hier können wir unseren Wünschen entsprechend Anpassungen vornehmen. So lassen sich die alten Ballerorgien auch in 16:9 erleben. Das macht die Spielerfahrung deutlich angenehmer, das Starren auf einen kleinen Bildausschnitt gehört damit der Vergangenheit an. Wer es authentisch haben will, kann bei Bedarf auch die Streifen eines Röhrenfernsehers simulieren, ähnlich wie beim SNES Mini. Ebenso ist es bei einigen Titeln möglich, zwischen 50 und 60 Hertz umzuschalten. Insgesamt handelt es sich bei Contra Anniversary Collection um eine gute Retro-Sammlung mit nur wenig negativen Aspekten. Lediglich die Steuerung ist ein kleines Manko und ein Online-Multiplayer-Modus wäre wünschenswert gewesen. Auch vermissen wir den vierten Ableger der Serie. Der erschien für den Nintendo DS, jedoch nicht in Europa. Nichtsdestotrotz erwartet euch mit dem Gesamtpaket jede Menge Run&Gun-Action zum Zähne Ausbeißen, bei der vor allem eingesessene Fans der Serie auf ihre Kosten kommen.

Jan Dangschat

DREIMAL PROBOTECTOR, DREI VERSCHIEDENE SPIELE?

In Europa erschien Contra unter einem anderen Namen, wodurch es zu einem regelrechten Durcheinander bei der Betitelung der Spiele in der Reihe kam. Wir klären auf.

Die Struktur der Contra-Serie gehört zu einer der kompliziertesten in der Videospielgeschichte. Das liegt an den unterschiedlichen Bezeichnungen für die Titel in Europa und Japan. Denn damit Contra nicht indiziert wird, entschied Konami sich dereinst dazu, die Titel in Europa unter anderem Namen herauszubringen und alle menschlichen Gegner durch Roboter zu ersetzen. So erhielten die Europäer nicht das erste Contra, sondern das Spiel Probotector. Richtig absurd wurde es dann aber mit der Game-Boy-Version von Operation C, das kurzum ebenfalls als Probotector in Europa verkauft wurde. Und auch Contra: Hard Corps erschien unter dem Namen Probotector! Dadurch gibt es insgesamt drei Spiele mit exakt demselben Titel, jedoch handelt es sich um komplett unterschiedliche Ableger der Serie. Um die Verwirrung komplett zu machen: Probotector 2 ist eigentlich Super C und bei Super Probotector: Alien Rebels handelt es sich um Contra 3: The Alien Wars. Was für ein Durcheinander!

MEINUNG
Jan Dangschat

„Das gute alte Contra bleibt so, wie es ist und bietet sauschwere Baller-Action."

Ich mag anspruchsvolle Spiele und hatte bereit mit Contra 3: The Alien Wars auf dem SNES Mini jede Menge Spaß. Doch eure Frusttoleranz sollte möglichst hoch sein, da Contra bockschwer ist. Das trifft so ziemlich auf jeden der Ableger zu, die ich nun mit der Contra Anniversary Collection alle nachholen kann. Dabei ist die Emulation gelungen und es gibt etliche Einstellungsmöglichkeiten, vor allem, was die Steuerung und die Darstellung betrifft. Auf der Switch kann man schnell eine Runde in der Bahn spielen, bei Bedarf auch zu zweit. Dadurch profitiert die Sammlung noch einmal deutlich und durch die Speicherfunktion geht zudem kein Fortschritt bei Pausen verloren. Lediglich die komplizierte Menüsteuerung, das Fehlen eines Online-Modus und der Wegfall von Contra 4 beeinflussen das Gesamtpaket negativ. Trotzdem kann man mit Contra Anniversary Collection viele Stunden Spielspaß haben.

Infos

Termin:	11. Juni 2019
Sprache/Text:	–/Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Preis:	19,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Klasse Gameplay
- ✚ Große Auswahl an Titeln
- ✚ Freie Tastenbelegung
- ✚ Unterschiedliche Bildschirmeinstellungen
- ✚ Speicherfunktion erspart etwas Frust
- ✚ Japanische Versionen sind dabei
- ➖ Komplizierte Menüsteuerung mit nur einen Joy-Con
- ➖ Contra 4 fehlt in der Sammlung
- ➖ Kein Online-Modus

Wertung

8/10

„Knallharte Feuergefechte, die auch heutzutage immer noch gut funktionieren."

PERSONA Q2
NEW CINEMA LABYRINTH

Rollenspiel Auf seine alten Tage will es euer 3DS noch mal wissen: Geht mit der bunten Charakterriege aus Persona 3, Persona 4 und Persona 5 auf ausgedehnte Dungeon-Spaziergänge!

Wie schon beim Vorgänger handelt es sich bei diesem RPG um ein Spin-off zweier Serien, die kombiniert Persona Q ergeben. Zusammengesetzt ist die Mixtur aus den Persona- und den Etrian-Odyssey-Rollenspielen. Starke Charaktere treffen also auf starkes Gameplay – aber geht die Mischung in diesem wohl letzten, großen Spiel für die sterbende Plattform 3DS auch auf?

Studium in Personalogie

Es mutet merkwürdig an, dass dieses Crossover exklusiv auf dem 3DS erscheint, schließlich kennt man die Persona-Reihe als reiner Nintendo-Jünger gar nicht! Und das wird wohl auch so bleiben: Trotz Bitten und Flehen der Spieler ist eine Umsetzung von Persona 5 für die Switch bislang nicht angekündigt. Vollkommen fatal ist es zwar nicht, wenn die Vorkenntnisse fehlen (oder man den Vorgänger nicht gespielt hat), denn mit der umfangreichen Charakterriege wird man auch so schnell warm. Allerdings freuen sich Kenner natürlich umso mehr, ihre liebsten Helden und deren Personas wiederzusehen und es entstehen auch keine Verständnisschwierigkeiten bei der Mechanik des Rollenspiels. Persona Q2 gibt sich immerhin Mühe, Neulingen den Einstieg in das komplexe Erlebnis zu erleichtern.

Trefft ihr einen Gegner an seiner Schwachstelle, könnt ihr eine gemeinsame Attacke starten, die besonders viel Schaden verursacht.

Die Dungeons erkundet ihr im Fünfer-Team. In den rundenbasierten Kämpfen stellt ihr euch in Reihen auf, um die Effektivität eurer Angriffe zu maximieren.

Mit 28 spielbaren Figuren aus der Persona-Serie ist die Auswahl sehr groß. Wer die Spielereihe kennt, freut sich natürlich viel mehr darüber, die Figuren zu treffen.

Die weibliche Version des Helden von Persona 3 tauchte nur in der PSP-Version des RPG auf, spielt aber eine wichtige Rolle in Persona Q2: New Cinema Labyrinth.

Zum großen Teil bleiben die wendungsreichen Geschehnisse und Charakterentwicklungen der Persona-Spiele in Persona Q2 außen vor. New Cinema Labyrinth lässt gesellschaftskritische Themen anklingen, geht aber keinesfalls so in die Tiefe wie die „richtigen" Persona-Rollenspiele. Persona Q2 ist zwar ebenfalls ziemlich textlastig (es gibt dieses Mal übrigens keine englische, sondern nur japanische Sprachausgabe!), hat aber einen insgesamt etwas lockereren Tonfall.

Kino mal anders

Die Heldentruppe aus Persona 5 verschlägt es in Persona Q2 bei einem Ausflug in die Mementos (darunter versteht man das kollektive Unterbewusststein der Stadt Tokio) in eine ganz neue Art der Dungeons. Ihr erkundet Verliese, die einen Bezug zu Kinofilmen haben! Das erste zum Beispiel widmet sich Superheldenstreifen (mit japanischem Touch) und dem Bösewicht Kamoshida, der auch in Persona 5 euer erstes Ziel ist. Passend zum Thema futtert ihr Popcorn, um euch zu heilen, findet Filmrollen-Personas oder -Schatzkisten und als Hub-Umgebung dient ein Kino. Die Personas, die ihr in den Kampf schickt, stammen aus der gleichnamigen Rollenspielreihe und dementsprechend funktionieren die rundenbasierten Kämpfe ähnlich wie in der Vorlage. Jede Persona hat unterschiedliche Attacken, Eigenschaften, Stärken und Schwächen. Durch Fusionieren erschafft ihr neue Geschöpfe für die Auseinandersetzungen. Unterschiede liegen im Detail: So haben die Helden und Heldinnen hier Haupt- und Neben-Personas und im Kampf stellt ihr euch in Reihen auf. Eure schlagkräftigen Nahkämpfer sollten vorne mitmischen, die Unterstützer lieber von den hinteren Plätzen aus agieren.

Wenn ihr Feinde mit effektiven Attacken trefft, müsst ihr für den nächsten Angriff weder Lebens- noch Magiepunkte blechen. In den Dungeons löst ihr einfache Rätsel, auf dem Touchscreen haltet ihr mit dem Stylus den Grundriss fest – das Kartografieren könnt ihr aber auf Wunsch auch dem Spiel überlassen. Die Missionen im Spiel sind aufgeteilt in Haupt- und Nebenaufgaben, mit beinahe 30(!) spielbaren Charakteren habt ihr eine beeindruckende Auswahl an Kämpfern. Allerdings sammeln die Mitstreiter auf der Bank keine Erfahrung, ihr könnt also nicht einfach wechseln, wie es euch beliebt, sondern müsst deren Levels beachten. Der Soundtrack ist klasse, die Optik bunt und niedlich, spielerisch sind die Ausflüge in die Dungeons mitunter monoton, aber das genau mögen die Fans von Etrian Odyssey ja an der Reihe.

Katharina Pache

Zwar tauchen Helden aus Persona 4 und Persona 3 auf, die Phantom Thieves aus Persona 5 stehen aber im Mittelpunkt.

MEINUNG
Katharina Pache

„Ein schönes Abenteuer zum Abschluss der Lebenszeit des Nintendo 3DS"

So viel Fanservice! Ich freue mich sehr, ein paar meiner liebsten Persona-Helden wiederzutreffen (Kanji!), da ich von beiden „Hälften" von Persona Q2 mehr mit Persona anfangen kann als mit Etrian Odyssey. Nichtsdestotrotz war der Dungeon Crawler eine willkommene Gelegenheit, mal wieder den 3DS abzustauben und den Stylus in die Hand zu nehmen. Dass das Kampfsystem nicht eins zu eins von Persona übernommen wurde, gefällt mir – das bringt ein bisschen Abwechslung rein und man kennt nicht schon alle Mechaniken, wenn man Persona gespielt hat. Der Soundtrack ist jedenfalls mal wieder fantastisch! Übrigens könnt ihr die Schwierigkeit herunterschrauben, wenn ihr weder mit der einen noch der anderen Reihe Erfahrung habt. Der normale Modus könnte diesen Spielern etwas zu anspruchsvoll sein. Das automatische Kartenzeichnen ist auf jeden Fall eine praktische Option. Apropos Bildschirm: Persona Q2 verzichtet auf die Einbindung von 3D-Optik. Dabei hätte sich das bei dem Reihensystem in Kämpfen und der Ego-Perspektive doch angeboten? Und auch der Vorgänger bot dieses Feature. Seltsam!

Infos

Termin:	05. Juni 2019
Sprache/Text:	Japanisch/Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Entwickler:	Atlus
Preis:	ca. 40 Euro

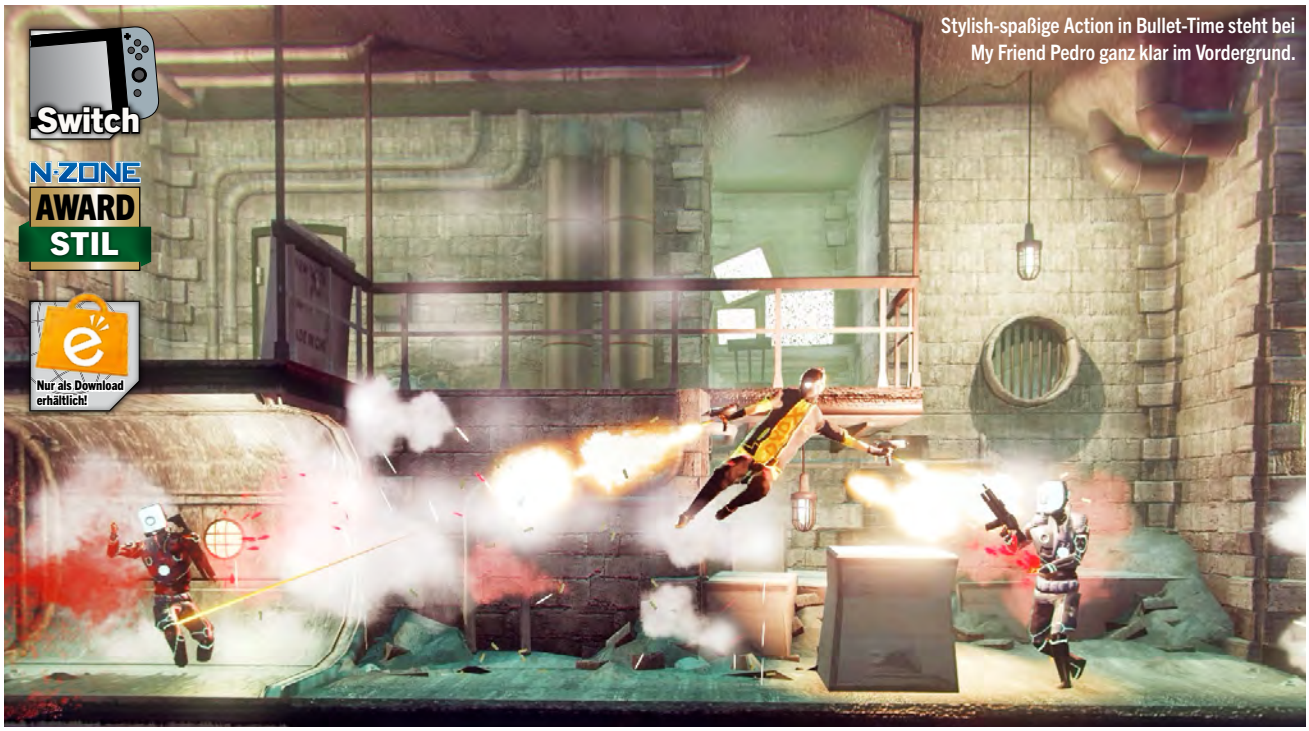
Pro & Contra

- ✚ Ordentlicher Umfang, viele Charaktere und Personas
- ✚ Facettenreiches Kampfsystem
- ✚ Toller Soundtrack
- ✚ Viel Fanservice für Freunde der Persona-Reihe
- ✚ Automatische Kartografieren-Option
- ➖ Verliese sind mitunter recht monoton
- ➖ Nur japanische Sprachausgabe und englische Texte
- ➖ Gemächlicher Einstieg mit viel Text

Wertung

8/10

„Charmanter Rollenspielmix: Dungeon Crawling trifft auf storylastiges JRPG."



Stylish-spaßige Action in Bullet-Time steht bei My Friend Pedro ganz klar im Vordergrund.

MY FRIEND PEDRO

Action Gelb, krumm und verdammt vorwitzig – nein, damit meinen wir ausnahmsweise nicht die Zähne von Kollege Lukas.

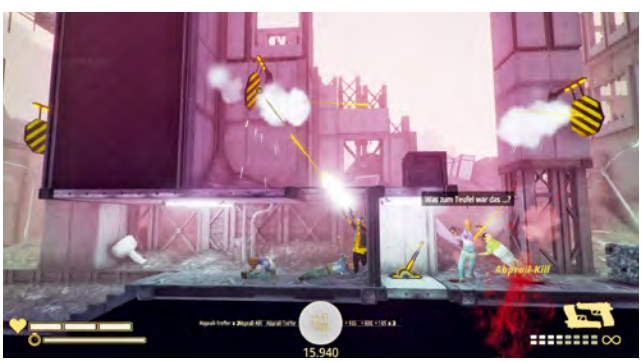
Blood, Bullets, Bananas – so lautet der offizielle Marketing-Slogan zu Devolver Digitals Action-Spiel My Friend Pedro. Und genau das erwartet euch auch. Ihr erwacht als maskierter Typ in einer Fleischerei und könnt euch an nichts erinnern. Doch plötzlich taucht die sprechende Banane Pedro auf, die angeblich euer Freund ist, und stiftet euch dazu an, die Pistole auf dem Boden aufzuheben, um den bewaffneten Wurstdrehern sowie dem Fleischerei-Chef die Lichter auszuknipsen. Kurz darauf sind euch Kopfgeldjäger auf den Fersen, ihr kämpft in der Kanalisation gegen Nerds in schlechten Cosplay-Kostümen und ihr beseitigt die „Hater" aus Pedros Bananenwelt, während ihr mit einer Propellermütze über sie hinwegfliegt. Also quasi eine Geschichte mitten aus dem Leben.

Brutal guter Ballerspaß

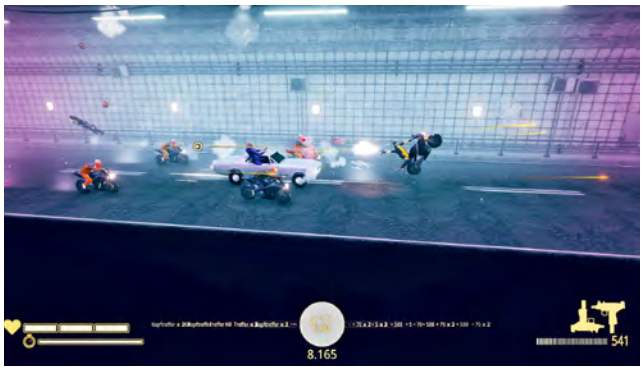
Dass sich My Friend Pedro in die Riege abgefahrener Devolver-Titel einreiht, dürfte euch selbst dann klar sein, wenn ihr euch auch in der Realität mit einer Banane unterhaltet. Doch der Wahnsinn des Spiels ist gar nicht das herausstechende Merkmal von My Friend Pedro, sondern eher das unglaublich gute, spaßige und coole Action-Gameplay. Im Grunde bewegt ihr euch einfach nur (meist) von links nach rechts durch einen der in sechs Abschnitte aufgeteilten 40 Levels und killt sämtliche Gegner im Areal, doch die Umsetzung ist unglaublich gut gelungen. Per Druck auf den linken Analogstick schaltet ihr in Zeitlupe und springt mit der B-Taste stylish über oder zwischen die Gegner. Zudem weicht ihr feindlichem Beschuss auf Knopfdruck aus. Dann dreht sich der namenlose Protagonist, kann dabei aber auch weiter feuern, wodurch die Kugeln weiter gestreut werden. Besitzt ihr Handfeuerwaffen, könnt ihr auch in jede Hand eine nehmen und gleichzeitig zwei Widersacher anvisieren. Einer wird dann automatisch anvisiert, während ihr mit dem rechten Analogstick manuell einen weiteren Fiesling aufs Korn nehmt.

Das klingt alles relativ simpel, wird im weiteren Spielverlauf aber immer kniffliger, da euch immer mehr und stärkere Geg-

Habt ihr in jeder Hand eine Schusswaffe, könnt ihr auch zwei Ziele gleichzeitig anvisieren. Das zweite Ziel wird dabei automatisch ins Fadenkreuz genommen.



Metallschilder oder Pfannen können dafür genutzt werden, eure Kugeln auf Gegner abprallen zu lassen. So erreicht ihr auch eine höhere Punktzahl.



Das Spiel bemüht sich immer um Abwechslung. So ballert ihr mal auf einem Skateboard um euch, mal liefert ihr euch eine blutige Verfolgungsjagd auf einem Motorrad.

Mit einigen Objekten dürft ihr interagieren. So könnt ihr beispielsweise auf einem Fass rollen, während ihr die Fieslinge ausknipst.

ner erwarten, die immer durchschlagskräftigere Waffen bekommen und die Bösewichte oftmals so im Raum verteilt sind, dass nur die richtige Strategie gepaart mit dem gekonnten Einsatz eurer Fähigkeiten zum Erfolg führt. Zudem führt My Friend Pedro nacheinander verschiedene kleine Spielelemente ein, die nicht nur für Abwechslung sorgen, sondern ebenfalls mit euren Skills kombiniert werden müssen. So tretet ihr beispielsweise eine Bratpfanne in die Höhe zwischen eure Gegner und feuert dann darauf, sodass die Kugeln auf die Fieslinge abprallen. Oder ihr lauft auf einem rollenden Fass umher, während ihr auf die Gegner schießt oder aber ihr schwingt euch an Kabeln entlang über die Köpfe der Fieslinge und schaltet sie von oben aus. Des Weiteren werden nach und nach verschiedene Fallen, Minen und Schalterrätsel in den Levels eingeführt. Überhaupt fühlen sich sämtliche Situationen – auch die Kämpfe – bald wie Rätsel an, da man überlegt vorgehen muss. Ab und an erwarten euch auch kleine Highlight-Missionen, wie eine Verfolgungsjagd auf einem Motorrad oder die Flucht auf einem Skateboard vor einem Kampfflugschiff. So wird es über die komplette Spieldauer von etwa fünf bis sechs Stunden (auf dem normalen von insgesamt drei Schwierigkeitsgraden) nie langweilig. Man merkt zudem selbst, wie man immer besser wird und fette Kombos aneinanderreihen kann, die für eine bessere Bewertung am Ende des Levels sorgen. Spielt man My Friend Pedro ein wenig, gerät man schnell in eine Art Flow. Das ist super spaßig und enorm motivierend.

Braune Flecken auf der Banane

So viel Spaß das Gameplay und der irre Grundton von My Friend Pedro aber auch machen, perfekt ist es natürlich nicht. Die Charaktermodelle sind oftmals etwas grob, aber dafür läuft der Titel auch super flüssig. Etwas nerviger ist hingegen, dass die Tastenbelegung auf dem Controller ein wenig krampfig ausgefallen ist. Sowohl beim Wegtreten von Objekten als auch beim Waffenwechsel über das Digi-Kreuz gerät man oftmals etwas aus dem Flow. Und der ist in My Friend Pedro schließlich unfassbar wichtig! Dies fällt vor allem auf, wenn man im Handheld-Modus zockt. Im TV-Modus – am besten mit dem Pro-Controller – steuert es sich ein wenig komfortabler. Ebenfalls bemängeln müssen wir die optische Abwechslung. Während uns das Abenteuer spielerisch die ganze Zeit unterhält, wiederholen sich die Hintergründe viel zu oft und sind zudem nicht sonderlich spektakulär. Gerade die Passage in der Kanalisation hätte nicht unbedingt über ganze zehn Levels gestreckt werden müssen. Das ist aber Meckern auf wirklich hohem Niveau. Wer Lust auf ein wahnsinniges, humorvolles Sidescroll-Max-Payne hat, sollte zugreifen. **Christian Dörre**

Einige Abschnitte sind herrlich abgedreht. Hier fliegt ihr beispielsweise durch die Gedankenwelt von Banane Pedro.

MEINUNG
Christian Dörre

„Verrückt, brutal und macht verdammt süchtig!“

Schon auf der letztjährigen E3, als ich My Friend Pedro zum ersten Mal spielen konnte, hatte ich den irrwitzigen Action-Titel ins Herz geschlossen. Umso mehr freut es mich, dass die Ballerei mit der Banane nun endlich erschienen und echt gut geworden ist. Der treibende Soundtrack, die unglaublich cool inszenierten Gefechte, der überzogene Splatter, der Humor, das süchtig machende, motivierende Spielprinzip … Hach, My Friend Pedro macht einfach verdammt viel Laune. Da kann ich persönlich auch über die teilweise etwas krampfige Steuerung hinwegsehen. Nur etwas mehr optische Abwechslung wäre schön gewesen. Gerade der Abschnitt in der Kanalisation zieht sich gefühlt ewig. Das ist ohnehin seltsam, da die Entwickler ansonsten wunderbar abgedrehte Ideen ins Spiel gepackt haben. Trotz dieser Mängel ist Pedro jetzt bereits eines meiner Highlights des Jahres 2019.

Infos

Termin:	20. Juni 2019
Sprache/Text:	Kauderwelsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Devolver Digital
Entwickler:	DeadToast Entertainment
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Süchtig machendes, extrem spaßiges Spielprinzip
- ✚ Passender, stets antreibender Techno-Soundtrack
- ✚ Sehr gute Lernkurve
- ✚ Motivierende Highscore-Jagd, da man sich stets verbessert
- ✚ Herrlich bescheuerter Humor
- ✚ Abwechslung dank Verfolgungsjagden oder Skateboard-Abschnitten
- ✚ Nette Rätsel und Geschicklichkeitspassagen
- ✚ Interessante,abgedrehte Story, …
- ➖ … die etwas nebensächlich erzählt wird
- ➖ Bosse sind zu einfach zu besiegen
- ➖ Teils etwas krampfige Steuerung
- ➖ Optisch nicht sonderlich abwechslungsreich

Wertung

8/10

„Spaßiges, motivierendes, abgedrehtes und extrem süchtig machendes Action-Spektakel.“

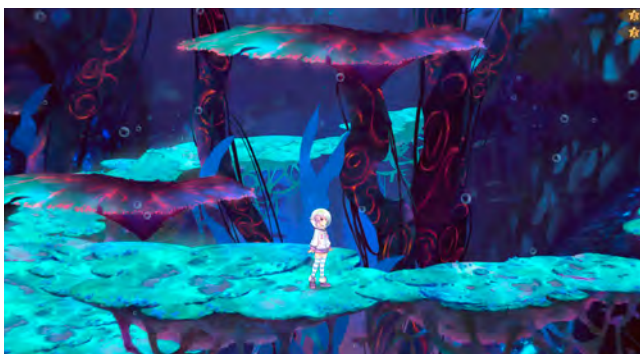
SUPER NEPTUNIA RPG

Rollenspiel Göttliche Unterhaltung oder doch eher ein unterirdisches Spin-off? In unserem Test nehmen wir das Rollenspiel Super Neptunia RPG genau unter die Lupe!

Super Neptunia RPG setzt ganz klar auf schrägen Humor und zahlreiche Referenzen auf Klassiker der Spielegeschichte. Ihr begleitet die namensgebende Heldin und Göttin Neptune auf ihrer unfreiwilligen Mission, die Welt vor der Vorherrschaft der 2D-Spiele zu retten. Unterstützt wird sie dabei von ihren Freundinnen und Mit-Göttinnen Noire, Vert und Blanc. Super Neptunia RPG ist eine Mischung aus Plattformer und Rollenspiel, bietet rundenbasierte Kämpfe, Dungeons und einen nicht ganz ernst gemeinten Blick auf die Spieleindustrie.

3-für-1-Deal auf Charaktere mit Amnesie

Die Geschichte des japanischen Spiels führt euch in die fiktive Welt Gamindustri, die von der Gruppe Bombyx Mori tyrannisiert wird. Oberhaupt der Organisation ist Lady Filyn, unter deren Leitung Bombyx Mori versucht, 3D-Spiele und neuartige Technologien auszulöschen und die Vorherrschaft der 2D-Spiele zu sichern. Neptune beginnt ihr Abenteuer zunächst allein und ohne Erinnerungen, denn unter Amnesie leidet so ziemlich jeder in Super Neptunia RPG: Sowohl Neptunias Freundinnen als auch die Bevölkerung haben keine Erinnerungen an dreidimensionale Technologien. Dass diese allgegenwärtige Vergesslichkeit der Geschichte nicht unbedingt mehr Glaubhaftigkeit verleiht, wissen auch die Charaktere und Autoren selbst und kommentieren diesen Umstand mehrmals. Im weiteren Verlauf der Geschichte schließt sich die Grup-



Die handgezeichneten Hintergründe in Super Neptunia RPG sehen zwar hübsch aus, aber oft ist unklar, auf welche Elemente man springen kann.

In Formationen könnt ihr euren Charakteren eine Reihe von Fertigkeiten zuweisen. Praktisch für Kämpfe, in denen Gegner besonders viele Resistenzen haben.

Einige Zwischensequenzen werden in aufwendig gezeichneten Standbildern dargestellt. Sie sind eine willkommene Abwechslung zu den animierten Sequenzen.

pe um Neptune dem Widerstand an, um die Zukunft der 3D-Spiele zu retten und das Geheimnis um ihre Identitäten zu lüften.

Zwischensequenzen: Weniger ist mehr

Ein Großteil der Handlung findet in Dialogen statt. Dabei wechselt die Darstellung zwischen Standbildern und animierten Sequenzen. Die teilweise vertonten Szenen tragen nicht immer zur Hauptstory bei und dienen oft als bloßer Fanservice. Der Versuch, Videospiel-Klischees erfolgreich auf die Schippe zu nehmen, schlägt hier fehl: Die Handlung wirkt unnötig in die Länge gezogen und lenkt von den eigentlichen Geschehnissen ab. Der offensichtliche Fakt, dass die Heldinnen eigentlich Göttinnen sind, wird erst im letzten Akt der Handlung kurz und knapp thematisiert. Positiv ist, dass im RPG handgezeichnete Elemente und Figuren von Neptunia-Zeichnerin Tsunako verwendet werden, die dem 2D-Ableger den typischen Neptunia-Flair verleihen. Negativ fällt hingegen die Umsetzung des Spiels für den Handheldmodus der Nintendo Switch auf. Die Spieloberfläche wird stark skaliert und ist zu klein, Texte und Symbole sind schwierig zu erkennen. Zudem existieren in den Optionen keine Regler, um die Laustärke der Stimmen, Sound-Effekte und Hintergrundmusik anzupassen. Das kann schnell zum Problem werden, da während der Auseinandersetzungen einige Effekte zu laut sind und so mancher nervige Ausruf hunderte Male ertönt.

Zahlreiche Fähigkeiten, aber kaum Einsatzmöglichkeiten

Das Gameplay des Neptunia-Spin-offs zeigt immerhin ein paar gute Ansätze. In rundenbasierten Kämpfen verbrauchen die Fertigkeiten eurer Figuren Aktionspunkte, die sich über die Zeit hinweg regenerieren. Durch Formationen könnt ihr die Fähigkeiten eurer Figuren wechseln – gebunden an ihre Position auf dem Spielfeld. Dadurch ergibt sich ein Set von insgesamt 16 verschiedenen Fähigkeiten, die ihr gleichzeitig ausrüsten könnt. Wählen könnt ihr zwischen den Formationen für Heilung, Angriff, Support, Magie und Gemischt. Eure Heldinnen erlernen Fähigkeiten, indem sie Ausrüstung mit speziellen Attributen tragen und diese im Kampf stärken. Für Einsteiger kann das System überwältigend wirken, da einige Aspekte des Spiels unzureichend im Tutorial behandelt werden. Trotz der ausführlichen Gestaltungsmöglichkeiten bleibt ein Teil der strategischen Elemente aber ungenutzt. Das Kampfsystem leidet darunter, dass alle Figuren auf denselben AP-Pool zugreifen. Das führt dazu, das oftmals nicht genug AP da sind, um mehr als einen Angriff auszuführen. Das Ergebnis: Kämpfe sind auf Dauer sehr eintönig. Die Möglichkeit, das Kampfgeschehen vorzuspulen, hilft nur bedingt. Technisch kommt es zu Verzögerungen zwischen der Eingabe und Aktion. Deshalb ist es unnötig schwierig, den richtigen Zeitpunkt für einen Sprung in den Plattformer-Abschnitten zu treffen. Super Neptunia RPG beinhaltet außerdem nur eine Handvoll Sprites, alle Gegner in Dungeons sehen gleich aus! Allgemein wird im Spiel wenig Abwechslung geboten, die NPCs entstammen, abgesehen von wichtigen Personen, offensichtlich einer Klonfabrik. Dazu kommt: Die Dungeons bieten wenig Herausforderungen und sind lieblos gestaltet. Zusammen mit den Makeln des Gameplays und der gestreckten Handlung entsteht der Eindruck, dass hier schlampig oder mit ganz wenig Ressourcen gearbeitet wurde – dafür beinahe 50 Euro zu verlangen, kann man als dreist bezeichnen. Primär richtet sich das Spiel wohl aber sowieso ausschließlich an extreme Fans der Reihe, die all diese Probleme eventuell verzeihen können.

Nadine Krämer

MEINUNG
Nadine Krämer

„Ein schönes Setting mit interessanten Ideen, das aber unter der Umsetzung leidet."

Da dies mein erstes Spiel der Neptunia-Reihe ist, habe ich versucht, mich auf die Geschichte einzulassen. Jedoch haben mich die überspitzten Darstellungen von Videospiel-Klischees mehr gestört als zum Lachen gebracht. Trotzdem ist es eine nette Idee, wenn ein Spiel sich selbst nicht so ernst nimmt und es war schön, einige Anspielungen zu erkennen. Schade finde ich, dass das Spiel durch sein unzureichendes Tutorial nicht besonders einsteigerfreundlich ist. Hier hätte ich mir gewünscht, dass Super Neptunia RPG auch Spieler an die Hand nimmt, die noch keinen der Vorgänger gespielt haben. Die mageren Questbeschreibungen haben oft dafür gesorgt, dass ich nicht wusste, wo ich hingehen muss. Ärgerlich ist, dass an vielfältigen Sprites gespart wurde. An deren Qualität ist nichts auszusetzen, allerdings an der Quantität. Von einem Spiel, welches preislich bei circa 50 Euro liegt, hätte ich mehr erwartet. Insgesamt ist Super Neptunia RPG ein Erlebnis, das wohl nur Fans der Serie von sich überzeugen kann – Durchschnittsspieler mit Japan-Faible haben momentan eine Menge bessere Alternativen.

Infos

Termin:	28. Juni 2019
Sprache/Text:	Japanisch/Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Reef Entertainment
Entwickler:	Artisan Studio/Compile Heart
Preis:	ca. 45 Euro

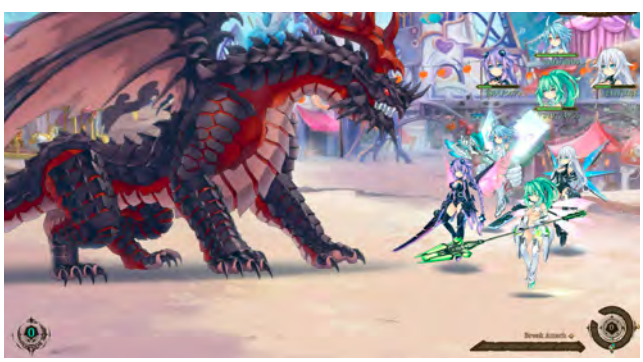
Pro & Contra

- ✚ Handgezeichnete Sprites und Animationen
- ✚ Atmosphärische Musik
- ✚ Bleibt trotz 2D-Perspektive dem Neptunia-Stil treu
- ✖ Gestreckte Handlung
- ✖ Liebloses Leveldesign mit schlechter Spielerführung
- ✖ Eintöniges Gameplay ohne Herausforderung
- ✖ Plattformer-Abschnitte sind wegen technischen Problemen unerträglich

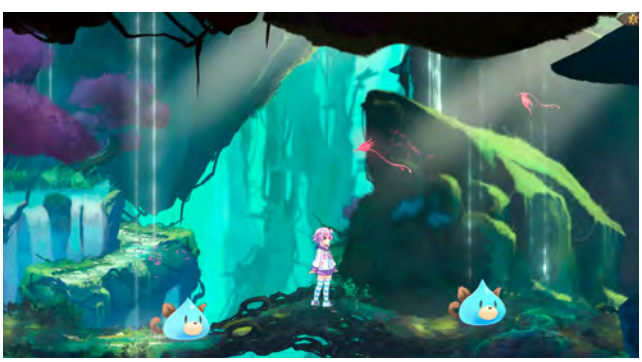
Wertung

6/10

„Ein optisch schönes Spiel, das aber mit einigen Makeln zu kämpfen hat."



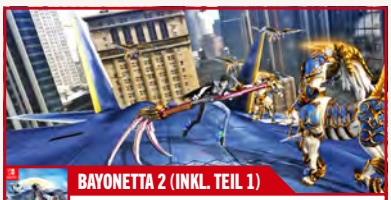
Im Göttinnen-Modus sind Neptune und ihre Freundinnen um einiges stärker. Größere Bosse stellen jetzt kein Hinderniss mehr dar und sind schnell besiegt.



In Dungeons sehen alle Gegner zunächst gleich aus! Erst, wenn wir in den Kampfbildschirm wechseln, zeigt sich, was hinter dem Sprite steckt.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

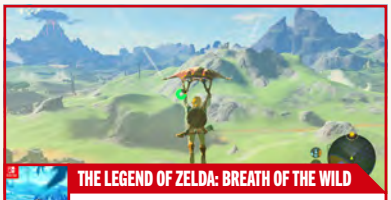
ACTION



BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** — Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Attack on Titan 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** — Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** — Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic
- **Travis Strikes Again: No More Heroes** — Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

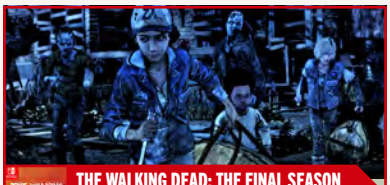
ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** — Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** — Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** — Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** — Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** — Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** — Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** — Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Skylanders Imaginators** — Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Starlink: Battle for Atlas** — Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE



THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainm.
Ein Finale, das dieser Bezeichnung auch würdig ist. Ein toller Abschluss der Reihe!

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** — Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** — Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** — Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **State of Mind** — Wertung: 8 | Hersteller: Daedalic Entertainment

STRATEGIE

SID MEIER'S CIVILIZATION 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Komplexe, sehr lange motivierende Rundenstrategie, super für Switch umgesetzt

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** — Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Disgaea 1 Complete** — Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** — Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Valkyria Chronicles 4** — Wertung: 8 | Hersteller: Sega

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** — Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Gear Club Unlimited** — Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Team Sonic Racing** — Wertung: 7 | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** — Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** — Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker 2** — Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Odyssey** — Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** — Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** — Wertung: 8 | Hersteller: Soedesco
- **Unravel 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Yoshi's Crafted World** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an Super Mario Party nicht vorbei. Großer Spaß!

- **1-2-Switch** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** — Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcooked 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** — Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** — Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Trials Rising** — Wertung: 7 | Hersteller: Ubisoft

Please, Don't Touch Anything Classic

Nie war es schwieriger, einfach mal nichts zu tun. Wie willensstark seid ihr?

Was gibt es Verlockenderes als einen roten, leuchtenden Knopf, den man nicht drücken soll? Umso schlimmer, dass euer Kollege vor dem Schaltpult aufs stille Örtchen muss und ihr ihn vertreten sollt. Einzige Anweisung: Bloß nichts anfassen! Ähnlich wie ein Kind, das sich in der Nähe eines Süßigkeitenglases unbeobachtet fühlt, könnt ihr dem Button nicht widerstehen und setzt so ein außergewöhnliches Puzzle-Spiel in Gang. Wer alle 25 möglichen Enden sehen möchte, muss seine grauen Zellen ordentlich anstrengen. Denn mit jedem Knopfdruck tun sich neue Möglichkeiten am Pult auf! Für den schmalen Preis von etwa 5 Euro bekommt ihr mit Please, Don't Touch Anything Classic ein wirklich einzigartiges, kniffliges Rätselhäppchen in Pixeloptik. Ebenfalls im eShop für den 3DS verfügbar ist die 3D-Version des Titels mit dem einleuchtenden Namen Please, Don't Touch Anything 3D. Und jetzt drückt endlich den Knopf!

Katharina Pache

SIMULATION

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR SWITCH ED.
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software
Für Serien-Fans und Switch-Besitzer top, für Neueinsteiger einen Blick allemal wert

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

Little Dragons Café
Wertung: 6 | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

NBA 2K19
Wertung: 8 | Hersteller: 2K Games

NBA 2K Playgrounds 2
Wertung: 7 | Hersteller: 2K Games

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Wolfenstein 2: The New Colossus
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist Diablo 3, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Battle Chasers: Nightwar
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Collection of Manar
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Tales of Vesperia: Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

The World Ends With You – Final Remix
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Bayonetta** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Danmaku Unlimited 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Doragon
- **Gonner** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Graceful Explosion Machine** – Wertung: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Guacamelee! 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **My Friend Pedro** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Outlast 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Rogue Legacy** – Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Slime-san** – Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Steredenn: Binary Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Super Hydorah** – Wertung: 8 | Hersteller: Aylight

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Einen stählernen Willen auch? Dann holt euch Fast RMX!

- **Riptide GP Renegade** – Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** – Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft
- **-** – Wertung: - | Hersteller: -

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: Hollow Knight ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

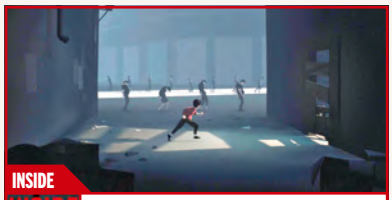
- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Broforce** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Cadence of Hyrule** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Monster Boy und das Verfluchte Königreich** – Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment
- **Resident Evil 2 Revelations** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018!

- **World of Goo** – Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation
- **The Banner Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Ironcast** – Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone
- **Kingdom Two Crowns** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Slay the Spire** – Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle
- **Steamworld Heist: Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wargroove** – Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish
- **World Conqueror X** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Bad North** – Wertung: 7 | Hersteller: Raw Fury

ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Brothers: A Tale of Two Sons** – Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games
- **The Lion's Song** – Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Yoku's Island Express** – Wertung: 9 | Hersteller: Team 17
- **Forgotton Anne** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Gris** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Valiant Hearts: The Great War** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

MUSIKSPIEL

DEEMO
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **Floor Kids** – Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media
- **VOEZ** – Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: 8-4
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Child of Light Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Final Fantasy 15 Pocket Edition HD** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Salt and Sanctuary** – Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **World of Final Fantasy Maxima** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Citizens of Space

Rettet die Welt! Citizens of Space ist die Fortsetzung von Citizens of Earth.

Citizens of Earth, das kleine, aber feine Rollenspiel mit viel Humor und Earthbound-Flair aus dem Jahre 2015, kennt ihr vielleicht als Download aus dem eShop für Wii U und 3DS. Jetzt ist die Fortsetzung für die Switch erhältlich, die auf den Namen Citizens of Space hört, etwa 15 Euro kostet und die dem Vorgänger ähnelt, beim rundenbasierten Kampfsystem aber mehr auf Vorlagen wie die Paper-Mario-Serie oder Mario & Luigi setzt. Während ihr zuvor Erdbewohner um euch geschart habt, um herauszufinden, wo der Präsident steckt, ist die Herausforderung in Citizens of Space gleich eine Nummer größer: Die Erde ist verschwunden und mithilfe der Einwohner der Galaxie macht ihr euch auf Spurensuche! In niedlicher Comic-Optik stellt ihr euch allerlei außerirdischen Widersachern. Für effektive Treffer beweist ihr euer Geschick in kleinen Spielchen – eben ähnlich wie in den Rollenspielen der Serie Mario & Luigi.

Katharina Pache

SPORTSPIEL

GOLFSTORY
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games
Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish
Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU
Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli
Herausforderndes Puzzle-Spiel, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee rausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Herst eller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

Namco Museum
Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

Tumbleseed
Wertung: 7 | Hersteller: Aeiowu

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das Shovel-Knight-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen X und Y zu sehr guten Pokémon-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest 8: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

FANTASY LIFE

Mit dem 3DS-Titel Fantasy Life lieferten die Macher von Professor Layton und Yo-kai Watch ihre Interpretation einer niedlichen Rollenspiel-Lebenssimulation im Stil von Harvest Moon und mit offener Spielwelt ab.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL

MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

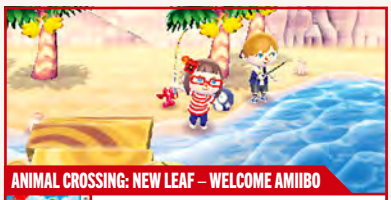
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

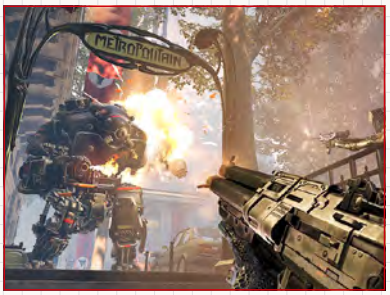
Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS



Dass ein Wolfenstein-Titel auf einer Nintendo-Konsole auftaucht, fühlt sich ein bisschen merkwürdig an – und Youngblood ist noch aus anderen Gründen etwas besonders …

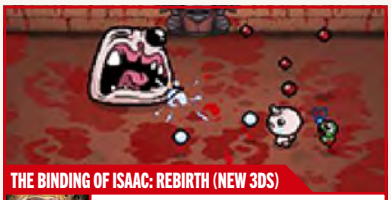
Wenn ihr diese Zeilen lest, seid ihr kurz davor, einen Meilenstein der deutschen Videospielgeschichte mitzuerleben, und zwar gar nicht mal so sehr einer herausragenden Grafik oder eines genialen Gameplays wegen, sondern aufgrund einer politischen Entscheidung. Denn am 26. Juli, also während der Laufzeit dieser N-ZONE, erhält mit Wolfenstein: Youngblood zum ersten Mal ein Mainstream-Titel inklusive nationalsozialistischer Symbole eine USK-Einstufung, in unserem Fall als Shooter ohne große Überraschung natürlich eine ab 18. Bis noch vor knapp einem Jahr wäre das so nie passiert – eine der Regeln der USK war es, keine Spiele einem Freigabeprozess zu unterziehen, die mit Hakenkreuz und Co. an den Start gingen. Seit einer Novelle der USK-Regelungen vom 9. August 2018 dürfen sich nun auch Titel mit verfassungsfeindlichen Symbolen zur Alterseinstufung vorstellen, solange der Spielentwickler in seinem Spiel schriftlich darauf hinweist, dass solche Symbole in der Handlung enthalten sind. Deswegen winkt die USK solche Games aber noch nicht einfach durch – die entsprechenden Zeichen müssen in einem sozialadäquaten Kontext verwendet werden. Ob das so ist, entscheidet die USK jedes Mal im Einzelfall. Ein Freibrief für einen sorg- und pietätlosen Umgang mit diesen Inhalten sind die neuen Regelungen also ganz sicher nicht.

In your face, Steven Spielberg!

Lasst uns jetzt gar nicht groß auf der Nazi-Thematik rumreiten – dazu gibt es mehrere Sichtweisen. Aber egal ob man nun ein Wolfenstein-Fan ist oder nicht, die Tatsache, dass Bethesda das Ding so in Deutschland durchgeprügelt hat, ist ein riesiger Gewinn für uns alle. Denn damit hat Youngblood im Triple-A-Markt Videospiele auf eine Stufe mit anderen Medien- und Kunsttypen gewuchtet. Endlich müssen wir uns während Indiana Jones und der letzte Kreuzzug nicht mehr grummelnd zu unserem Game Boy umdrehen und ihn fragen, in was für einer Welt wir eigentlich leben, in der ein 30 Jahre alter Abenteuer-Streifen sich quasi in Hakenkreuze einwickeln darf, brandaktuelle Videospiele mit denselben Symbolen aber im hohen Bogen aus unserer deutlich moderneren Medienlandschaft rausgeschmissen werden?! Nun, diese Zeiten sind nun vorbei. Wir haben für unser Hobby ein Stück zusätzlichen Respekt und Würdigung als Plattform errungen – und das ist ganz unabhängig von der Materie eine starke Leistung.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

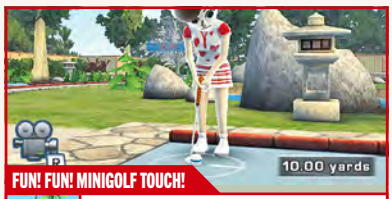
POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Mega Man X (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Bros. 3** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

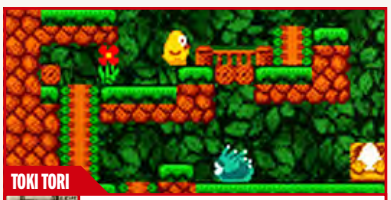
SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **3D Gunstar Heroes** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master** – Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Contra 3: The Alien Wars** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Shinobi** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



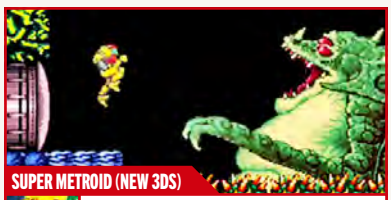
TOKI TORI

Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes

In diesem GBC-Klassier knobelt ihr euch mit dem gelben Küken Toki Tori durch Rätsel.

- **Donkey Kong** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Wertung: 8 | Hersteller: Data East
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



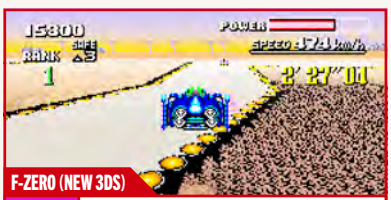
SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass F-Zero nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite Pokémon-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Verdammte Axt! Exakt 17 Stunden (!) vor dem Ende der Antwortzeit der letzten Ausgabe hat Amir-Oliver Tabba unseren wohlverdienten Triumph zunichtegemacht!?

Wir hatten School Bus Driver von Fisher Price gesucht – und Amir lieferte als Einziger während unseres Zieleinlaufs auf den letzten Drücker doch noch die richtige Antwort *grummel*. Okay. Game-Boy-Zeit! Der von uns gesuchte Titel war im Solo-Modus schon schick (mit zwei doch stark unterschiedlichen Spielmodi), am meisten Spaß haben aber die Link-Kabel-Versus-Duelle gemacht. Oh – und wir hätten bitte gerne den deutschen Originalnamen. Alles andere gilt nicht, haha!

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

THE OTHER CASTLE

Und zack – schon ist es kein Gerücht mehr! In der letzten Ausgabe hatten wir hier noch sehnsüchtig auf ein Baldur's Gate 3 von Larian gehofft, jetzt ist das Spiel offiziell angekündigt.

Ja, wir freuen uns wie ein Schnitzel! Eine der besten Rollenspielserien aller Zeiten in den Händen des momentan vielleicht besten Rollenspielentwicklers – Baldur's Gate 3 wird bestimmt richtig gut! Jetzt müsst ihr nur noch die Produzenten des Megahits in spe mit Zuschriften belagern, denn aktuell ist der dritte Teil nur für den PC sowie Googles Cloudgaming-System Stadia angekündigt. Wir brauchen eine Switch-Version! Wenn ihr euch von deren Notwendigkeit selbst überzeugen wollt, müsst ihr eigentlich nur bis zum 24. September warten – dann erscheinen die Enhanced Editions von Baldur's Gate 1 und 2 nämlich beide zum ersten Mal für Konsolen, auch für die Switch.

POKÉMON ROT & POKÉMON BLAU

Schnapp sie dir alle! Ein Spiel, sie zu knechten, sie alle zu finden, vor den Game Boy zu treiben und ewig zu binden …

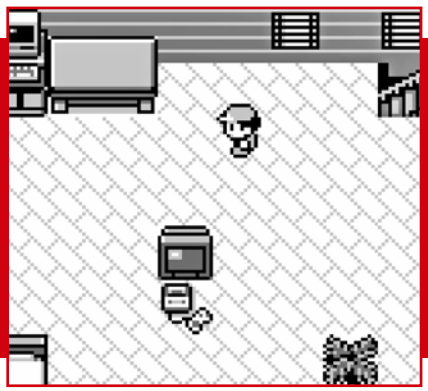
Ich weiß heute nicht mehr genau, was mich zu der folgenschweren Entscheidung animierte, die rote Pokémon-Edition für den Game Boy vorzubestellen. Ich war gerade einmal 12 Jahre jung, also genau im richtigen Alter, um von der Nintendo-Marketing-Offensive mit der Wucht eines voll beladenen Güterzuges erfasst und mitgerissen zu werden. Endlos war mein Neid auf alle Freunde und Nachbarskinder, die RTL 2 empfingen und dort die zum Spiel passende Anime-Serie ansehen konnten. Ich hatte nur das Spiel und blamierte mich dementsprechend, wenn ich nicht wusste, wie man einen Pokémon-Namen korrekt ausspricht. Kinder können so grausam sein …

Falls es eine Person auf der ganzen Welt geben sollte, die nicht weiß, worum es in Pokémon geht, und die gerade zufällig diesen Artikel liest, hier die Zusammenfassung: In diesem Rollenspiel fängt man 151 verschiedene Monster, die man in rundenbasierte Kämpfe gegen andere Trainer schickt, um schließlich der Pokémon-Meister zu werden. Ich mochte Tiere, ich mochte Käfer, ich mochte Monster und gegen die Weltherrschaft hatte ich auch nichts einzuwenden. Deshalb verbrachte ich Stunden, Wochen, Monate damit, auf das Display zu starren. Von Strategie hatte ich keine Ahnung. Mein Anfangsmonster war das Einzige, das ich im Kampf benutzte. Typ-Schwächen? Unterstützungsattacken, die keinen Schaden verursachen? Mumpitz! Ich knüppelte sowohl Pixelmenschen im Einzelspielermodus als auch echte Menschen im Link-Modus gnadenlos mit meinem Level-100-Ungetüm nieder und fühlte mich großartig. Um meinen Pokédex, das Lexikon der gefangenen Taschenmonster, zu vervollständigen, irrte ich durch die Pokémon-Spielwelt und fing alles, was bei drei im Pokéball blieb.

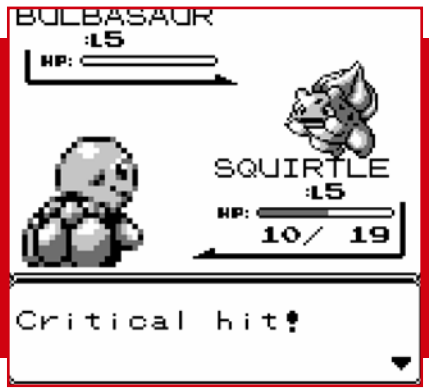
Gerüchteküche

Es dauerte nicht lange, bis mich die ersten Pokémon-Gerüchte erreichten. Angeblich konnte man das legendäre Pokémon Mew fangen, wenn man nur eine ellenlange Liste sinnloser Aktionen in der richtigen Reihenfolge ausführte*. Oder man könne vier zusätzliche Orden erlangen, wenn man es schaffte, in die Glitch-Stadt zu kommen. Ich kaufte mir ein Mogelmodul und schummelte mir unendlich Sonderbonbons und Meisterbälle in die Taschen sowie einen vollen Pokédex und experimentierte mit allen erdenklichen Glitches. Kurz gesagt: Ich tat mein Bestes, um mein Spiel völlig zu ruinieren. Als dann vorhersehbarerweise mein Speicherstand nicht mehr funktionierte, flossen Tränen. Meine

* Erst Jahre später kam heraus, dass dieses Gerücht der Wahrheit entsprach!



Die lange Reise beginnt im Kinderzimmer – mit zehn Jahren ist man in der Pokémon-Welt alt genug, um begleitet von Monstern auf die Walz zu gehen.



Die Kämpfe sind in der ersten Pokémon-Generation sehr zweckmäßig inszeniert. Bewegungslose Sprites, ja nicht einmal einen Hintergrund gibt es.

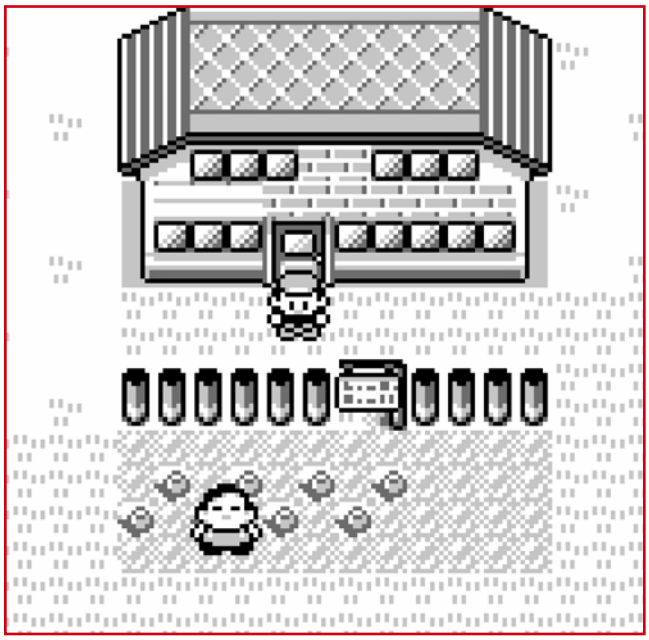
Sie werden so schnell groß: Euer erstes Pokémon begleitet euch wahrscheinlich das ganze Spiel über. Hier sehen wir ein frisch entwickeltes Glutexo.

ganze harte Arbeit! Mein Ruhm! Meine Weltherrschaft!

Nach meinem Zusammenbruch und einer damit einhergehenden Katharsis begann ich noch einmal von vorne. Ohne Schummelmodul, aber dafür mit Spieleberater. Diesmal trainierte ich alle Pokémon im Team, anstatt mein Startmonster zu bevorzugen. Und siehe da, es tat sich eine für mich völlig neue taktische Komponente im Spiel auf. Und genau das ist das Geheimnis der Pokémon-Serie: Kinder und Gelegenheitsspieler können unzählige Stunden Spaß haben, ohne tiefer in das Spielprinzip einsteigen zu müssen: Sie sammeln süße oder furchteinflößende Tierchen und kämpfen gegen Freunde. Wer möchte, der kann aber in die Materie eintauchen, die Eigenschaften der verschiedenen Element-Klassen lernen, Pokémon mit besseren Genen züchten (mehr dazu lest ihr in den drei Kästen) und an echten Weltmeisterschaften teilnehmen! Es gibt riesige Online-Communitys, die sich mit den Feinheiten des strategischen Kampfes und der Psychologie dahinter beschäftigen – am ehesten zu vergleichen ist das mit einer Partie Schach mit über 1.000 unterschiedlichen Figuren.

Mein Dasein in der kompetitiven Online-Welt ist zwar nicht von sonderlichem Erfolg gekrönt, dennoch begleiten mich die Taschenmonster bis heute. Das Sammeln und Trainieren bereitet mir nach wie vor eine Freude, die man vielleicht nur komplett nachvollziehen kann, wenn man auf dem Schulhof Georoks mit einem Freund getauscht und dann endlich ein Geowaz erhalten hat.

Katharina Pache



Viele der Modelle im Spiel, seien es Gebäude oder Charaktere wie der beleibte Mann, wurden über Generationen der Serie hinweg wiederverwertet.

EINE WISSENSCHAFT FÜR SICH: GENE, FLEISSPUNKTE, PERSÖNLICHKEITEN

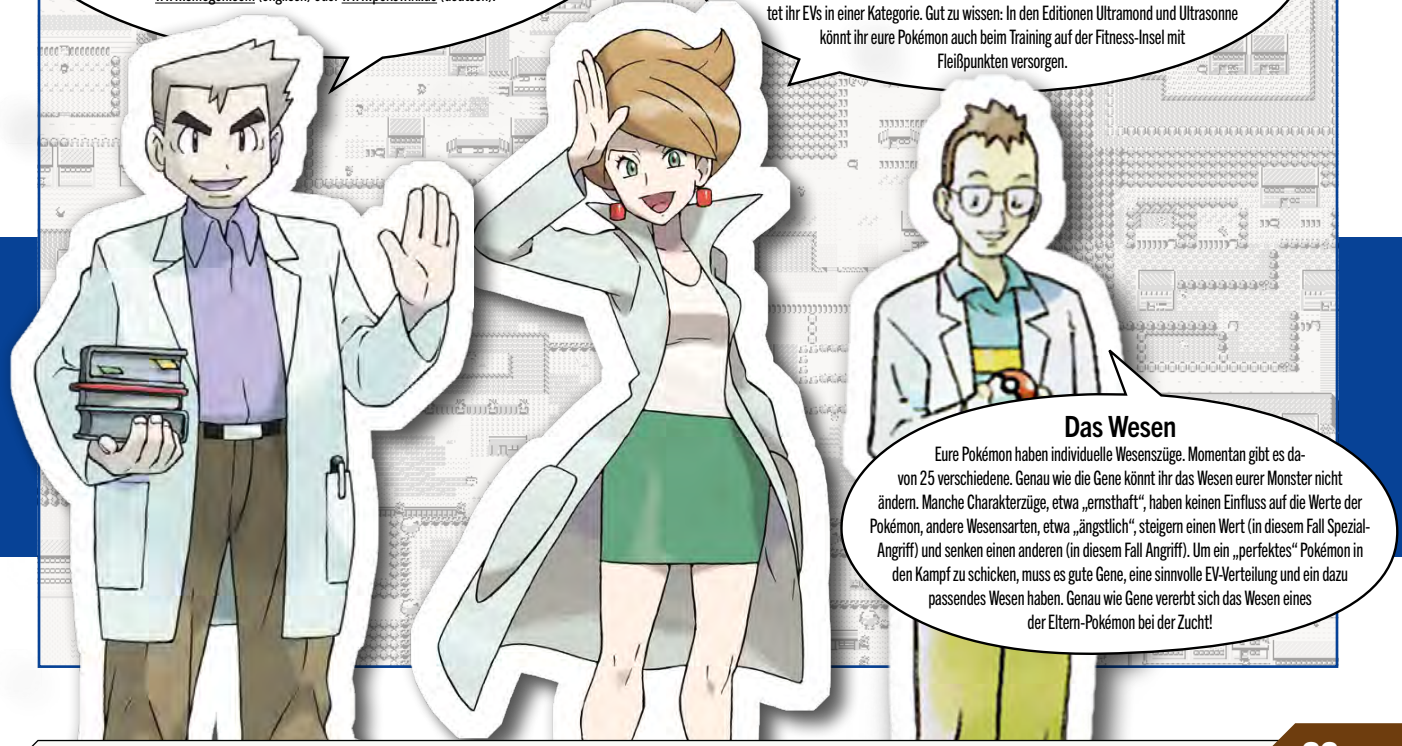
In Pokémon Rote Edition und Pokémon Blaue Edition entlässt euch Professor Eich ohne viel Worte zu verlieren in die Welt der Pokémon. Doch was er euch nicht verrät, ist das komplexe Gerüst, auf dem die Werte der Taschenmonster basieren – und wie ihr diese optimieren könnt, um mit den bestmöglichen Voraussetzungen Kämpfe auszufechten. Anmerkung am Rande: Die beschriebenen Mechaniken beziehen sich auf die aktuellen Serienteile Ultrasonne und Ultramond, in Pokémon Schwert und Schild gibt es eventuell Änderungen.

Die Gene eurer Pokémon

Neben den individuell unterschiedlichen und von der Pokémon-Art abhängigen Werten wie Angriff oder Verteidigung bringt jedes Pokémon ganz eigene Gene mit. Ihr könnt diese nirgends im Spiel genau nachsehen, ihr müsst sie ausrechnen oder schätzen. Dennoch sind sie extrem wichtig, eine gute Veranlagung kann auf dem Maximal-Level 100 einen riesigen Unterschied ausmachen! In der „Fachsprache" werden diese Gene IVs oder DVs genannt und es gibt Spieler, die Pokémon-Zucht betreiben und dabei versuchen, aus besonders geeigneten Eltern-Pokémon noch besseren Nachwuchs zu züchten. Seit den Editionen Sonne und Mond könnt ihr durch Super-Spezialtraining die Gene eurer Pokémon für Kämpfe optimieren (aber nicht für die Zucht). Wollt ihr tiefer ins Thema einsteigen, konsultiert ihr am besten www.smogon.com (englisch) oder www.pokewiki.de (deutsch).

Die Fleißpunkte

Fleißpunkte oder EVs erhalten Pokémon in Kämpfen. Sie sind keine Erfahrungspunkte, sondern beeinflussen, ob und um wie viel die Basispunktzahl der unterschiedlichen Werte (etwa Angriff oder Schnelligkeit) steigt. Genau wie die Gene sind die Fleißpunkte im kompetitiven Pokémon-Spiel sehr wichtig, ja sogar oft kampfentscheidend. Für vier EV-Punkte erhält ein Pokémon einen Zusatzpunkt im jeweiligen Gebiet. Insgesamt kann ein Taschenmonster maximal 510 EV-Punkte erhalten, pro Statuswert sind es 252. Danach ist Schluss! Je nachdem, welchen Gegner ihr besiegt, erhaltet ihr EVs in einer Kategorie. Gut zu wissen: In den Editionen Ultramond und Ultrasonne könnt ihr eure Pokémon auch beim Training auf der Fitness-Insel mit Fleißpunkten versorgen.



Das Wesen

Eure Pokémon haben individuelle Wesenszüge. Momentan gibt es davon 25 verschiedene. Genau wie die Gene könnt ihr das Wesen eurer Monster nicht ändern. Manche Charakterzüge, etwa „ernsthaft", haben keinen Einfluss auf die Werte der Pokémon, andere Wesensarten, etwa „ängstlich", steigern einen Wert (in diesem Fall Spezial-Angriff) und senken einen anderen (in diesem Fall Angriff). Um ein „perfektes" Pokémon in den Kampf zu schicken, muss es gute Gene, eine sinnvolle EV-Verteilung und ein dazu passendes Wesen haben. Genau wie Gene vererbt sich das Wesen eines der Eltern-Pokémon bei der Zucht!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
2004 N-ZONE

AUSGABE 08/2004

Der Nintendo DS war das Highlight der E3 2004, der Handheld mit den zwei Bildschirmen begeisterte damals alle, sowohl die Leser als auch die Redaktion der N-ZONE. Dass außerdem noch zahlreiche weitere Top-Titel angekündigt wurden, geriet darüber fast in Vergessenheit. Aber auch nur fast! In der Vorschau der August-Ausgabe warfen wir einen genaueren Blick auf The Legend of Zelda: Twilight Princess. Ein hochklassiges Spiel, aber bei Weitem nicht das Einzige. Klassiker wie Resident Evil 4, Metroid Prime 2 Echoes und Paper Mario 2 wurden ebenso einer ersten Vorschau unterzogen wie Mario Tennis, Star Fox: Assault und Need for Speed Underground 2. Allerdings war, wie eingangs erwähnt, der neue Nintendo DS das Gesprächsthema Nummer 1. Der revolutionäre Handheld kam damals bei der offiziellen Vorstellung auf der E3 noch als relativ unförmiger Prototyp daher. Angesichts von Spieleankündigungen wie Super Mario 64 DS und Metroid Prime Hunters konnte die Spielewelt es dennoch kaum noch abwarten, den DS in den Händen zu halten und loszudaddeln. Weniger abwechslungsreich war hingegen der Test-Teil der August-Ausgabe, da es im Sommerloch 2004 nicht viel zu berichten gab. Mit Tom Clancy's Rainbow Six 3, das mit einer Wertung von 80 ein solides Zeugnis ausgestellt bekam, und Donkey Kong Country 2 für den Game Boy Advance, das sogar eine 87er-Wertung erhielt, wurden die bekanntesten Spiele bereits präsentiert. Alles in allem warf man im August-Heft also größtenteils einen Blick in die damalige Zukunft, die – aus heutiger Sicht betrachtet – letztlich tatsächlich ein voller Erfolg wurde.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (GC)

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 (GC)

STAR FOX: ASSAULT (GC)

AUSGABE 08/2009

Die N-ZONE-Ausgabe im August 2009 stand ebenfalls ganz im Zeichen der E3-Ankündigungen. So war die Vorschau-Sektion mit Spielen wie Metroid Other M, Monster Hunter Tri oder auch Wii Sports Resort gefüllt. Doch natürlich war auch unser kleiner roter Lieblingsklempner vertreten! Mit Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen, New Super Mario Bros. und Super Mario Galaxy waren es sogar ziemlich hochklassige Mario-Titel. Die Reportage stand währenddessen ganz unter dem Motto Casual-Gaming. In den Jahren zuvor hatte sich, vor allem beim Nintendo DS, der Trend zu Casual-Games hinbewegt und die N-ZONE untersuchte die Thematik nun ausführlich. In das Resultat flossen die Meinungen von verschiedenen Gamern ein. Letztendlich kam die Redaktion zu dem Schluss, dass es seinerzeit fast genauso viele Casual-Games wie Core-Spiele für den Handheld gab. Der Test-Teil fiel verhältnismäßig dünn aus, das Resident-Evil-Remake für die Wii war wohl eines der namhaftesten Spiele im Test. Mit einer Wertung von 80 wurde es ganz ordentlich bewertet, zum Punktsieg reichte es aber definitiv nicht. Dafür war Guitar Hero: Greatest Hits mit einer Einzelspielerwertung von 85 und einer sehr guten Mehrspielerwertung von 89 einfach zu stark. Den zweiten Platz holte sich mit 81 Wertungspunkten Donkey Kong: Jungle Beat. Weit abgeschlagen landete Harry Potter und der Halbblutprinz mit 70 Punkten für den Einzelspieler und einer 73 für den Mehrspielermodus unter „ferner liefen". Die August-Ausgabe richtete ihren Fokus auf Spiele der nachkommenden Monate. Typisch Sommerloch eben.

SUPER MARIO GALAXY (Wii)

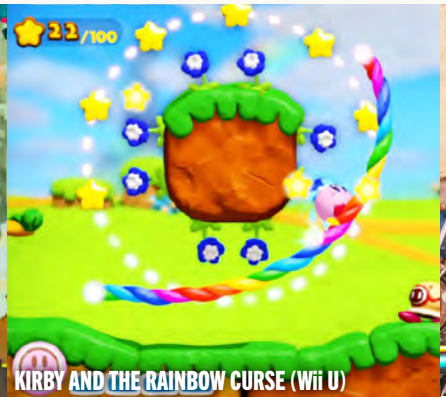
Wii SPORTS RESORT (Wii)

GUITAR HERO: GREATEST HITS (Wii)

AUSGABE 08/2014

Dass die Wii U nicht der erhoffte Erfolg für Nintendo war, wissen wir heutzutage nur allzu gut. Und obwohl Nintendo auf der E3 2014 einen starken Auftritt hinlegte und mit der Veröffentlichung von Mario Kart 8 einen der wenigen Top-Titel für die Wii U auf den Markt brachte, bemerkte auch die Redaktion der N-ZONE im August 2014, dass die Wii U nicht ihr volles Potenzial ausschöpfte. Dementsprechend war auch die N-ZONE-Ausgabe nicht gerade gespickt mit hochklassigen Spielen. Mit Kirby and the Rainbow Curse landete nur ein einziger Wii-U-Titel im Vorschaubereich. Mit einer sehr ausführlichen, aber kurzweiligen Most-Wanted-Liste lieferte die Redaktion den Lesern aber dennoch mehr als ausreichend Lesestoff. Im Test wurden zumindest einige Spiele unter die Lupe genommen, ein wirkliches Highlight war aber auch dort nicht zu finden. Wobei, das stimmt so auch nicht ganz! Denn mit Guacamelee! Super Turbo Championship Edition war ein herausragendes Action-Adventure zu begutachten. Mit einer sehr guten Wertung von 88 hob sich das Spiel deutlich vom Rest der getesteten Games ab – das fiel angesichts der eher mittelmäßigen Konkurrenz allerdings auch nicht schwer. One Piece Unlimited World Red konnte mit einer 74 zumindest noch Fans zufriedenstellen. Wii Sports Club schrammte mit 70 Punkten knapp an einer ernüchternden 60er-Wertung vorbei. Das negative Highlight stellte aber ganz klar Transformers The Dark Spark mit einer äußerst schwachen 58er-Wertung dar. Dass nur vier Wii-U-Spiele in der August-Ausgabe getestet wurden, unterstrich den damals bereits negativen Trend der Wii U.

GUACAMELEE! S.T.C.E. (Wii U)


KIRBY AND THE RAINBOW CURSE (Wii U)

TRANSFORMERS THE DARK SPARK (Wii U)

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

NINTENDO AUF DER E3 2019

Das war sie also: die E3 im Jahr 2019. Drei Tage Messe, viel Rahmenprogramm, viele Konferenzen schon vorher. Wie hat sich Nintendo dieses Jahr durchgeschlagen?

Nintendo | E3 2019

Viele Stimmen sagen (nicht nur Nintendo-Fans), dass Nintendo die E3 dieses Jahr „gewonnen" hat. Das hat wohl mehrere Gründe, zum Beispiel die Abwesenheit von Sony und viele durchschnittliche bis langweilige Pressekonferenzen der anderen Hersteller. Hier konnten die Japaner also mit ihrer Direct im direkten (haha) Vergleich ordentlich punkten. Eines meiner persönlichen Highlights gab es sogar schon am Samstag vor der Messe, als Nintendo seinen E3-Auftritt mit Turnieren zu Super Mario Maker 2, Splatoon 2 und Super Smash Bros. Ultimate auf der großen Bühne eröffnete. Die Championships wurden per Livestream ausgestrahlt und ich habe den Samstagabend mitfiebernd (und darüber twitternd) vor dem Fernseher verbracht – ein wahrlich tolles Gefühl!

Vielfältiges Programm

Nicht minder spannend ging es am Dienstag danach mit der E3-Direct weiter, wie gewohnt um 18 Uhr unserer Zeit. Zwar begleitete ich die Videopräsentation für unser Online-Angebot mit News, weshalb ich die Direct nun wirklich nicht entspannt genießen konnte, zwei Ankündigungen ließen mich aber dennoch lauthals durch das menschenleere Büro jubeln: Banjo-Kazooie in SSB Ultimate und ein Nachfolger zu Breath of the Wild! Damit gehen zwei persönliche Wünsche für mich in Erfüllung. In den drei Messetagen danach habe ich immer wieder in die Treehouse-Livestreams reingeschaut, auch das war äußerst unterhaltsam. Ich muss daher schlussfolgern: Nintendo hat die E3 wirklich gerockt! Auch ohne wie Lukas vor Ort in Los Angeles zu sein, wurde ich eine knappe Woche lang extrem gut unterhalten. Wie seht ihr das? Schreibt mir gerne an johannes.gehrling@computec.de zum Thema.

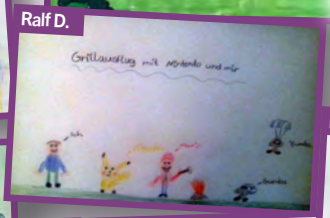
Euer Johannes

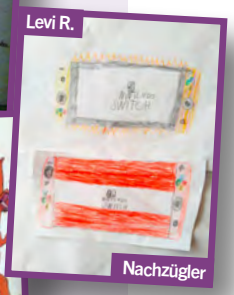
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

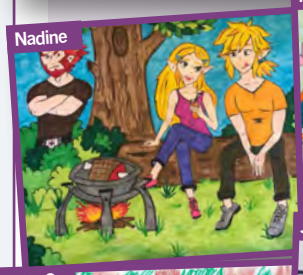
Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

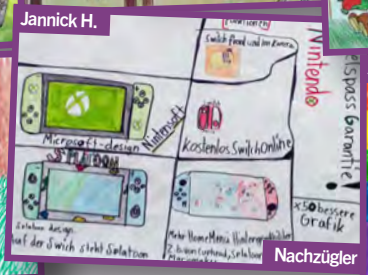
Wow, die Sommersonne hat eure Kreativität beflügelt! So viele Teilnehmer, so viele schöne Kunstwerke – vielen Dank euch allen. Der Gewinner ist dieses Mal Benjamin, herzlichen Glückwunsch! Das nächste Thema lautet „Euer Bewohner"! Zeichnet oder malt, wie ihr im neuen Animal Crossing aussehen möchtet! Zu gewinnen gibt es dieses Mal eine offene Luigi-Schirmmütze. Einsendeschluss ist der 06. August, Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Ich wünsche euch viel Erfolg und Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.







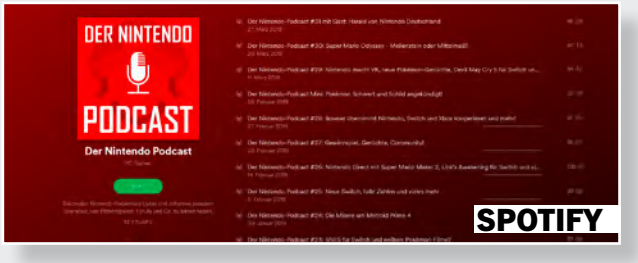


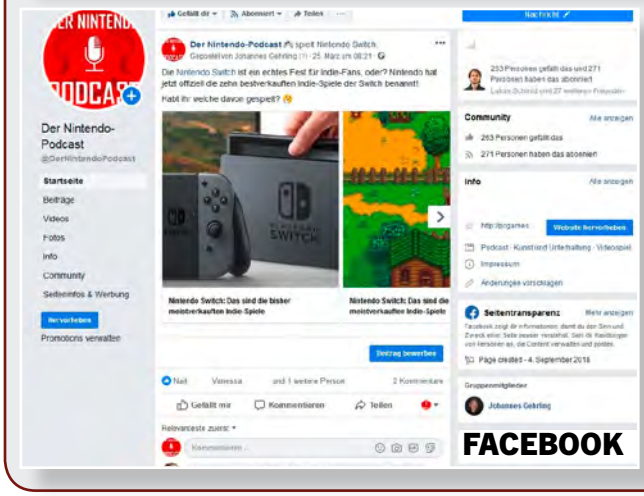
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Das Neueste vom Neuesten in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante sowie regelmäßige Gäste erwarten euch. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, das Neuste vom Neuen, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Und weil uns die Community – also die Hörerinnen und Hörer – ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch so zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen sind völlig kostenlos!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - In der Regel eine Folge pro Woche, am Mittwoch
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, TuneIn, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (Super Mario 64), Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #12 (Metroid Prime), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)

- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Liebe Leserinnen und Leser dieser nostalgischen Retro-Ecke der N-ZONE, ich freue mich sehr, euch alle auch diesmal wieder zu gleich zwei tollen „Hach ja, damals …"-Beiträgen begrüßen zu dürfen. Mittlerweile hat der Sommer voll und ganz in Deutschland Einzug gehalten und die Nostalgie macht sich weniger häufig breit, zumindest geht es mir so. Euch auch? Nichtsdestotrotz haben wir sowohl Bernhard als auch zum wiederholten Male Andi Hammerl wunderbare Beiträge zukommen lassen, die ich an dieser Stelle natürlich mit euch teilen möchte. Einmal geht es um das Nintendo 64, einmal um Nintendo-Konsolen im Allgemeinen – genau nach meinem Geschmack also! Besonders zum N64 sauge ich jede noch so kleine Anekdote geradezu liebend gerne in mich auf, die 64-Bit-Konsole ist eins meiner liebsten Stücke Hardware aller Zeiten. Geht es auch so? Doch nun lassen wir Bernhard und Andi zu Wort kommen, bitte schön.

Hallo Johannes,
ich lese gerade den sehr gelungenen Leserbrief der Ausgabe 07/19 von Andi Hammerl. Ich habe die Einführung des Nintendo 64 genauso erlebt wie er und auch du: als absolut revolutionär! Ich war bei Release elf Jahre alt und bereits im Besitz eines Game Boy sowie eines SNES. Bereits vor dem Release der Konsole im März 1997 wurde in örtlichen Kaufhäusern kostenlos ein Promovideo verteilt. Dieses habe ich mir seinerzeit bestimmt hundertmal angesehen und niemals zuvor (und nie mehr danach) waren meine Freunde und ich derart gehypt und voller Vorfreude auf ein neues Game oder eine neue Konsole! So kam es natürlich, dass ich – wie auch am Ende des Videos beschrieben – die Konsole vorbestellte und eine Anzahlung von 64 DM bezahlte. Zum 15. März 1997 konnte ich dann endlich gegen die Zahlung der restlichen 335 DM meine eigene Nintendo-64-Konsole in Händen halten, natürlich inklusive Super Mario 64. Dass die Konsole nur zwei Monate später auf den Preis von 299 DM reduziert wurde, sei Nintendo nach all den Jahren verziehen. Neben dieser legendären Promo-VHS war jedoch noch ein zweites „Begleit-Ereignis" zum N64 für mich wichtig: Mit der Ausgabe 06/1997 kam die N-ZONE erstmals auf den Markt und versorgte uns mit allen wichtigen Infos rund um das N64. Übrigens: Wer noch einmal ausgiebiger auf Zeitreise gehen möchte, dem sei die Website kultmags.com empfohlen, wo alle Ausgaben der N-ZONE von 1997 bis 2007 als PDF gelesen werden können. Speziell die erste Ausgabe 06/1997 macht direkt Lust, das gute alte N64 mal wieder einzuschalten! In diesem Sinne: schön, dass das N64 auch in den N-ZONE-Heften im Jahr 2019 thematisiert wird – macht weiter so! Liebe Grüße

Bernhard

JOHANNES: Hey Bernhard und herzlichsten Dank für deinen schönen Beitrag zu meiner liebsten Konsole aller Zeiten – neben der Switch. Nach dem Erhalt deiner E-Mail habe ich mich sofort auf YouTube begeben und mir das komplette Promovideo zum Nintendo 64 angeschaut. Was für ein fantastisches 90er-Jahre-Feeling! Zwar habe ich die VHS damals nicht besessen, das Video ergo seinerzeit nie und erst viele Jahre später online zum ersten Mal gesehen, nichtsdestotrotz weckt es auch heute noch sofort die volle Nostalgie-Dröhnung in mir. Ich selbst war ja noch ein Kind, als 1997 die erste N-ZONE auf den Markt kam, aber ich kann trotzdem gut verstehen und nachvollziehen, von welch Begeisterung angetrieben die Redaktion um Hans Ippisch damals das Projekt an den Start brachte. Das N64 war und ist schon eine ganz besondere Konsole, welche die Spielewelt stark geprägt und für immer verändert hat.

Hi Hannes,
du und viele „ältere" Leser kennen das sicherlich auch: Im Vergleich zu früher ist viel von der Magie verloren gegangen, welche den simplen Erwerb einer neuen Konsole ausgemacht hat. Denn im Kindesalter war es wesentlich schwerer, an eigene Konsolen und Spiele zu gelangen. Woher denn auch das Geld nehmen? Oder haben die Eltern dem Ganzen simpel nicht zugestimmt und es verboten, „Futter für die Flimmerkiste" zu holen? Während man heutzutage viel eher die Zeit (!) als Problem empfindet, ist der Erwerb dagegen gar kein Highlight mehr … und dadurch viel weniger erinnerungswürdig. Früher fühlte es sich immer sehr groß und lebenseinschneidend an, wenn man als Vollblut-Fan seit frühester Kindheit, wie ich einer bin, eine neue Konsole in seiner noch kleinen Sammlung begrüßen durfte. Meine erste eigene Konsole beziehungsweise in diesem Fall der erste Handheld war – wie bei vie-

len anderen aus meinem Jahrgang sicherlich auch – der Game Boy. Während meine große Schwester schon länger ihren eigenen Handheld besessen hatte, konnte ich nur neidisch darauf sein, hatte jedoch schon ein eigenes Spiel gekauft: Die Schlümpfe. Abgesehen davon, dass sowieso ich derjenige war, der die meiste Zeit mit dem Spieljungen verbracht hatte, war und bin ich niemals ein Freund davon gewesen, nur auf „Leihgaben" spielen zu können. Zum neunten Geburtstag bekam ich dann endlich meinen eigenen, grünen Game Boy samt Donkey Kong Land. Mensch, habe ich mich darüber gefreut! Der grüne plumpe Ziegelstein ist somit meine älteste Konsole/Handheld der gesamten Sammlung.

Das Nintendo 64 war dagegen die erste Heimkonsole und mein bis dahin größter, selbst ersparter Kauf. „Lustigerweise" bekam ich es jedoch trotzdem erst an Weihnachten 1997, wobei man heute sagen kann, ich hätte es mir selbst zu Heiligabend geschenkt. Mit dabei war selbstverständlich Super Mario 64 und der bis dato freudigste Weihnachtsabend war damit gesetzt. Wie begeistert damals auch mein Bruder mitgesehen hat … unbezahlbare Momente aus der Kindheit! Mein NES dagegen bekam ich rund zwei Jahre später, wobei es mich in der Vergangenheit schon begleitet hatte: Es gehörte meinem Onkel, und immer wenn wir ein- bis zweimal im Jahr nach München zu ihm und Oma fuhren, konnte ich mich auf das NES mit Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3 und Rad Racer freuen. Mein Favorit war hier Marios drittes Brüder-Abenteuer, und um Bowser endlich die Leviten lesen zu können, dachte ich, ich könnte das NES nach unserer Abreise einfach eingeschaltet lassen, um „nächstes Mal" weiterzuspielen. Dumm nur, dass dieser Plan nie aufgegangen ist, der „Toaster" wäre sicherlich bis dahin abgebrannt gewesen. Irgendwann beschloss mein Onkel jedoch, mir das NES zu überlassen. So fuhr ich mit meinem Vater nach München und durfte meinen alten Bekannten endlich zu mir nach Hause nehmen – und Super Mario Bros. 3 ohne Hindernisse an einem Stück durchspielen!

Der Gamecube-Erwerb war dagegen etwas kurioser: So wurde der Würfel, was Konsolen betrifft, mein erster Launch-Kauf. Jedoch reichte mein Erspartes nicht aus, um einen Starttitel dazuzukaufen – ein armer Neuntklässler eben. Ergo: Den gesamten Launch-Tag gurkte ich nur im Gamecube-Menü herum, hörte der fast schon meditativen Melodie zu und bemitleidete mich selbst. Da Super Smash Bros. Melee nur kurze Zeit später erscheinen sollte, musste ich jeden schon angesparten Cent sparen, denn ein verspäteter Kauf kam für mich in diesem Fall gar nicht infrage. Lustigerweise war es mein kleiner Bruder, der richtig ungeduldig wurde und mich spielen sehen wollte. Kurzerhand zückte er sein Sparschwein und gab mir das Geld für Luigi's Mansion. Da sagte ich nicht nein, hüpfte in den nächsten Bus, schnappte mir Luigis Geisterjagd und machte mich möglichst schnell auf nach Hause. Die Moral von der Geschicht: „Kauf 'ne Konsole ohne Spiele NICHT!" So was hält das begeisterte sowie ungeduldige Fan-Herz einfach nicht aus!

Das SNES? Das habe ich nicht vergessen, aber tatsächlich konnte ich mir mein eigenes Exemplar erst zwei Jahre nach dem Gamecube leisten! Schon immer war ich riesiger Fan der Konsole und somit musste der Klassiker endlich in meine eigene Sammlung! Hierfür meldete ich mich damals extra bei eBay an und fand sofort ein Angebot: die Konsole mit zwei Controllern, Super Mario World, Super Mario World 2: Yoshi's Island, Super Mario Allstars, Donkey Kong Country und Wario's Woods. Alles im Top-Zustand und für nur 40 Euro. Mein erster Kauf auf der Online-Plattform und das bis heute vielleicht beste Schnäppchen, das ich je gemacht habe. Mein SNES sieht bis heute noch wie neu aus, hat keine Anzeichen der typischen Vergilbung und zusätzlich war sogar „ohne Vorwarnung" noch der Super Game Boy mit dabei – ob das ein Versehen war? Tatsächlich waren für mich alle anderen Konsolenkäufe einfach Launch-Käufe, abgesehen vom ursprünglichen Nintendo DS, den ich mir sogar aus den USA importieren ließ, einzig mit Metroid Prime Hunters: First Hunt, was im Nachhinein total unnötig war. Da gibt es keine nennenswerten Erinnerungen oder Geschichten mehr dazu. Ach ja, neben einem iQue besitze ich auch den Virtual Boy, aber zu den beiden Nintendo-Raritäten gibt es keine Geschichten in dieser Form. Bestimmt zählt für so manchen diese „Verbundenheit" bei den nostalgischen Gefühlen eine große Rolle; man hat die Konsole entweder wirklich verdient gehabt oder von jemandem „weitervererbt" bekommen. Das hinterlässt einfach mehr Eindruck als der 08/15-Launch-Einkauf, der heutzutage in „unserem Alter" zur Nebenbei-Selbstverständlichkeit verkommen ist. Mit dieser Meinung stehe ich nicht alleine da … oder?

Andi Hammerl

JOHANNES: Nein, lieber Andi, damit stehst du nicht alleine da. Und damit erst einmal ganz lieben Dank für einen weiteren tollen Beitrag zu dieser wunderbaren Nostalgie-Rubrik! Ich verstehe ganz genau, was du meinst und was du da beschreibst. Mein letzter Konsolenkauf war die Switch und immerhin – aufgrund von Geldmangel habe ich mir die Kiste nicht zum Release gekauft, sondern erst knapp fünf Monate später. Ein bisschen dieses von dir beschriebene Gefühl war dadurch dann doch dabei, durch meinen Job allerdings hatte ich bis zu diesem Zeitpunkt schon jede Menge Switch gezockt, oftmals habe ich eines der Redaktionsgeräte auch übers Wochenende mit nach Hause genommen. Als Kind war das freilich noch ganz anders. NES und SNES vom Flohmarkt, an Weihnachten 1997 dann das nigelnagelneue Nintendo 64, den Game Boy Color zum Geburtstag, später den Game Boy Advance selbst zusammengespart, für den Game Boy Advance SP Zeitungen ausgetragen und Rasen gemäht, den Gamecube gab es für mich und meine Geschwister zusammen zum Jahreszeugnis, den DS zum Geburtstag … das war jedes Mal etwas ganz Besonderes. Ist es heute auch noch, keine Frage, aber anders. Das hängt mit den finanziellen Mitteln zusammen, aber sicher auch mit einem gewissen Gewohnheitseffekt, außerdem ist das meiste als Erwachsener ja nicht mehr ganz so aufregend und magisch wie als Kind, weil man einfach viel mehr Dinge versteht. Hach ja, noch einmal einen Tag ein Kind sein, was?

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Zu welchem Spiel gehört dieser Cover-Ausschnitt?

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Beim N-ZONE-Cover-Raten Nummer 38 erhielten wir vergleichsweise wirklich wenige Einsendungen. War der Ausschnitt etwa so schwer zu erkennen? Gerade einmal zwölf Leser meldeten sich mit ihren Antworten, immerhin aber waren die alle richtig. Wir vermuten: Es ist Lukas' Schuld! Für die Community-Seiten verantwortlich, legt nämlich normalerweise Johannes das gesuchte Spiel fest, letztes Mal aber hat er Lukas nach einem Game für die Rubrik gefragt. Gesucht haben wir in Ausgabe 07/2019 das Nintendo-DS-Spiel Elite Beat Agents! Das Musikspiel erschien im Jahr 2006 für die Handheld-Konsole. **Sascha V.** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Sascha** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Andi Hammerl, Marc-Philip J., Elvis A., Stefan F., Nikolas A., Cliff S., Marcel H., Tobias B., Dexter S., Pascal R. und Amir-Oliver T.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **04. August 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 07/2019 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Jeden Monat füllt die N-ZONE-Redaktion genau 100 Heftseiten mit Inhalt – das ist ganz schön viel Text, wie wir finden! Kein Wunder daher, dass trotz größter Sorgfalt, mehrfacher Kontrollen und Probelesen der eine oder andere kleine Patzer durchgeht, das kann passieren. So geschehen im letzten Heft beispielsweise auf Seite 6 bei der News zur neunten Staffel in Fortnite, dort bezeichnet Johannes nämlich die Mega Mall inkorrekt als „Mega Hall". Danke an Julian für den Hinweis!

• Der zweite Tatort befindet sich direkt daneben auf Seite 7 beim Steckbrief zu Chunky Kong. Hier meint Johannes nämlich, der mächtige, aber ängstliche Kong wäre zuerst in Donkey Kong Country 3 aufgetreten, obwohl es eigentlich Donkey Kong 64 für das Nintendo 64 war. Vielen Dank, lieber Andi Hammerl, fürs Hinweisen!

• Weiter geht es auf der Seite 9 bei Warios Sinnlos-Wissen, hier befindet sich ein typischer Vertipper: „In ersten Teil" steht dort, richtig wäre natürlich „Im ersten Teil". Ausfindig gemacht hat den Patzer unser Leser Niklas S., dafür herzlichen Dank!

• Tatort Nummer 4: Der Test zu Final Fantasy 12 auf Seite 42, dort ist von „Änderung" die Rede, wo es „Änderungen" heißen müsste. Danke dir für die Aufmerksamkeit, John W.!

• Noch ein Fehler in einem Test, und zwar auf Seite 51 bei Mortal Kombat 11: In seinem Meinungskasten hat Andy hier das Wort „ich" verbummelt, er schreibt „mit einem derart hohen Niveau hätte gar nicht gerechnet." Nochmals vielen Dank an John W. für auch diesen Hinweis!

• Und der letzte entdeckte Fehler bei einem Test, diesmal auf Seite 64 bei Resident Evil Zero. Redaktionsleiterin Katha schreibt hier bei den Pro- und Contra-Punkten: „Spanneder" statt „Spannender". Hier war abermals unser N-ZONE-Superfan Andi Hammerl besonders aufmerksam, vielen Dank dafür!

• Der letzte Patzer befindet sich auf Seite 84 bei der N-ZONE-Zeitreise. Hier betitelt Praktikant Max (unter der Aufsicht von Johannes) das Klempner-Rollenspiel Paper Mario 2 als „Mario Paper 2". Auch hierfür herzlichen Dank an Andi Hammerl für den Hinweis!

Die Bockmist-Mütze durfte diesen Monat Praktikant Max tragen – hat er sich verdient, wie wir finden!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

GEWINNSPIEL: FORTNITE-BLASTER

DIE GEWINNER

Fünf glückliche N-ZONE-Leser dürfen sich über Nerf-Blaster im Fortnite-Design freuen. Hier findet ihr alle Infos sowie die Gewinner.

Anlässlich des neuerlichen Starts der Season 9 in Fortnite haben wir uns mit Hasbro zusammengetan, um insgesamt fünf Nerf-Blaster im Fortnite-Style unter unseren Leserinnen und Lesern zu verlosen. Dabei handelt es sich um die Modelle Nerf Elite Fortnite AR-L Blaster, Nerf Elite Fortnite SP-L Blaster, Nerf MicroShots Fortnite Sortiment, Super Soaker Fortnite TS-R Wasserblaster sowie Super Soaker Fortnite RL Wasserblaster, wobei die beiden Letztgenannten Super-Soaker-Blaster sind, die mit Wasser schießen. Viele von euch haben teilgenommen, auserkoren haben wir per Zufallsprinzip letztendlich folgende fünf glückliche Gewinner:

- **Benjamin S. aus Recklinghausen**
- **Thomas E. aus Bad Rappenau**
- **Michael K. aus Hückelhoven**
- **Manuel S. aus Mayrhofen (Österreich)**
- **Dagmar J. aus Weyhe**

Herzlichen Glückwunsch an euch fünf, die Preise solltet ihr mit etwas Glück schon erhalten haben, auf dem Weg sollten sie aber auf jeden Fall sein! Vielen Dank auch an alle anderen Teilnehmer, die diesmal kein Glück hatten. Nehmt einfach an unseren zukünftigen Gewinnspielen teil und wagt euer Glück erneut! **Herzlichen Dank ebenso an unseren Partner Hasbro** für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

SUPER MARIO MAKER 2:
ENDLICH WIEDER LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Häusle baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Mit dieser N-ZONE-Ausgabe lassen wir eine alte Tradition wiederaufleben, die wir von 2015 bis 2017 sehr gerne pflegten: Eure Levels in Super Mario Maker! Genau genommen natürlich im zweiten Teil für die Switch. Ihr wollt eure Levels mit den anderen Leserinnen und Lesern teilen? Reich und berühmt werden durch eure genialen Kreationen? (Hinweis: Ihr werdet wahrscheinlich nicht wirklich reich und berühmt.) Dann schickt eure Level-IDs per E-Mail an johannes.gehrling@computec.de mit dem **Betreff „Super Mario Maker“**. Bitte beschränkt euch dabei auf maximal drei Levels. Wir drucken eure Einsendungen dann an dieser Stelle ab – ob es auch wirklich jeder eingereichte Level in die N-ZONE schafft, hängt vom verfügbaren Platz und der Zahl eurer Einsendungen ab. Wir wünschen schon mal jede Menge Spaß beim Erschaffen neuer Levels und natürlich auch beim Spielen der Leser-Levels!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Haben sich durch die gemeinsame Leidenschaft Gaming kennengerlernt: Anett und Patrick. Auch über große Distanz pflegen sie seitdem eine tolle Freundschaft.

FREUNDSCHAFT

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Heute schreibe ich erneut und möchte euch mal von einer sehr schönen Zocker-Freundschaft berichten, welche trotz großer Distanz besteht. Patrick und ich haben uns durch eine Facebook-Gamergruppe (in der man seine Videogame-Neuzugänge postet) kennengelernt. So ist durch anfängliches gelegentliches Schreiben eine sehr gute Freundschaft entstanden, die über 962 Kilometer Entfernung (Hamburg–Wien) besteht. Inzwischen kennen wir uns schon zwei Jahre und sind hoffentlich noch sehr viele weitere Jahre befreundet. Wir teilen unser liebstes Hobby, das Zocken! So spielen wir regelmäßig miteinander online – wie beispielsweise Mario Kart 8 Deluxe, Mario Tennis Aces, Splatoon 2 sowie parallel Singleplayer-Abenteuer; das heißt, jeder spielt für sich und wir tauschen uns darüber aus, unter anderem über Discord. Aber auch das Videospiele- und Merchandise-Sammeln haben wir gemeinsam. So helfen wir uns gegenseitig dabei, die eigene Sammlung zu vergrößern. Des Öfteren spielen wir auch noch mit unserer gemeinsamen Freundin Ramona online. Auch zu dritt haben wir sehr viel Spaß beim Quatschen und gemeinsamen Zocken.

Trotz der Entfernung sehen wir uns auch regelmäßig und gehen dann gemeinsam shoppen, besuchen Retrobörsen sowie Flohmärkte und zocken natürlich auch gemeinsam am TV. Aber auch über das Gaming hinaus ist eine sehr gute Freundschaft entstanden, in welcher man nicht nur über Videospiele redet, sondern ebenso über private Sachen sprechen kann. Zu Weihnachten und Geburtstag beschenken wir uns gegenseitig, man ist stets füreinander da. Ich bin sehr froh über und dankbar für diese besondere, intensive Freundschaft und würde mich sehr freuen, wenn ihr meinen Beitrag über die wertvolle Zockerfreundschaft in eurem Heft abdrucken würdet und Patrick es somit lesen könnte. Viele Liebe Grüße aus Hamburg,

Anett

N-ZONE: Liebe Anett, vielen Dank für deinen schönen Beitrag und die dazugehörigen Schnappschüsse. Es hat uns sehr gefreut, deine Zeilen zu lesen, denn wir wissen selbst nur zu gut, was für tolle und langjährige Freundschaften durch das gemeinsame Hobby, ja, die gemeinsame Leidenschaft entstehen können. Sozusagen ein wunderbares Extra-Goodie, sorgen (besonders Nintendo-) Spiele doch schon für so viele andere tolle Dinge: Kindheitserinnerungen, ungewöhnliche Spielerfahrungen, in wohliger Erinnerung bleibende Events, natürlich einfach nur spaßige Games und noch so vieles mehr. Wir hoffen, Patrick freut sich beim Lesen dieser Zeilen über deinen Beitrag und wünschen euch beiden noch ein Leben voller gemeinsamer Erlebnisse und Freundschaft!

JAPAN-TRIP

Hallo liebes N-ZONE-Team und liebe Leser!
Gerne würde ich euch über meinen zweiwöchigen Japan-Urlaub berichten, nachdem in Ausgabe 07/19 schon Lesereindrücke aus Japan in eurem Magazin zu finden waren. Ich war hauptsächlich in Tokyo und Umgebung, also in Akiba, Ueno und Sumida unterwegs, und konnte dort unter anderem im Ghibli-Museum und dem Pokémon

Café Halt machen. Der geplante Abstecher in das nur für kurze Zeit geöffnete Kirby Café fiel leider ins Wasser, da dort aufgrund des Andrangs keine Reservierung mehr möglich war. Als großer Pokémon-Fan muss ich sagen, dass die Pokémon-Center-Läden mega cool sind, aber das Pokémon Café ist so süß und toll gemacht, dass man dort überhaupt nicht mehr weg möchte! Es gibt viele exklusive Merchandise-Artikel dort sowie leckere Pikachu-Nudeln. Ich bin so erstaunt gewesen über die kulinarischen Gerichte, da alles so süß angerichtet war. Fast schon zu schade, um gegessen oder getrunken zu werden! Es gab dann noch einen Evoli-Dance-Auftritt, wenn man das so nennen kann. Ich möchte dieses Kostüm haben, haha, auch wenn ich zu groß dafür bin. :-D Wenn euch meine bebilderten Eindrücke gefallen, dann könnt ihr zusätzlich noch mehr Fotos und Videos auf meinem Instagram-Account „Himmeldragon“ ansehen. Auf jeden Fall werde ich meine Eindrücke aus dem Pokémon Café niemals mehr vergessen! Mit freundlichen Grüßen und macht weiter so! Euer Leser,

Himmeldragon

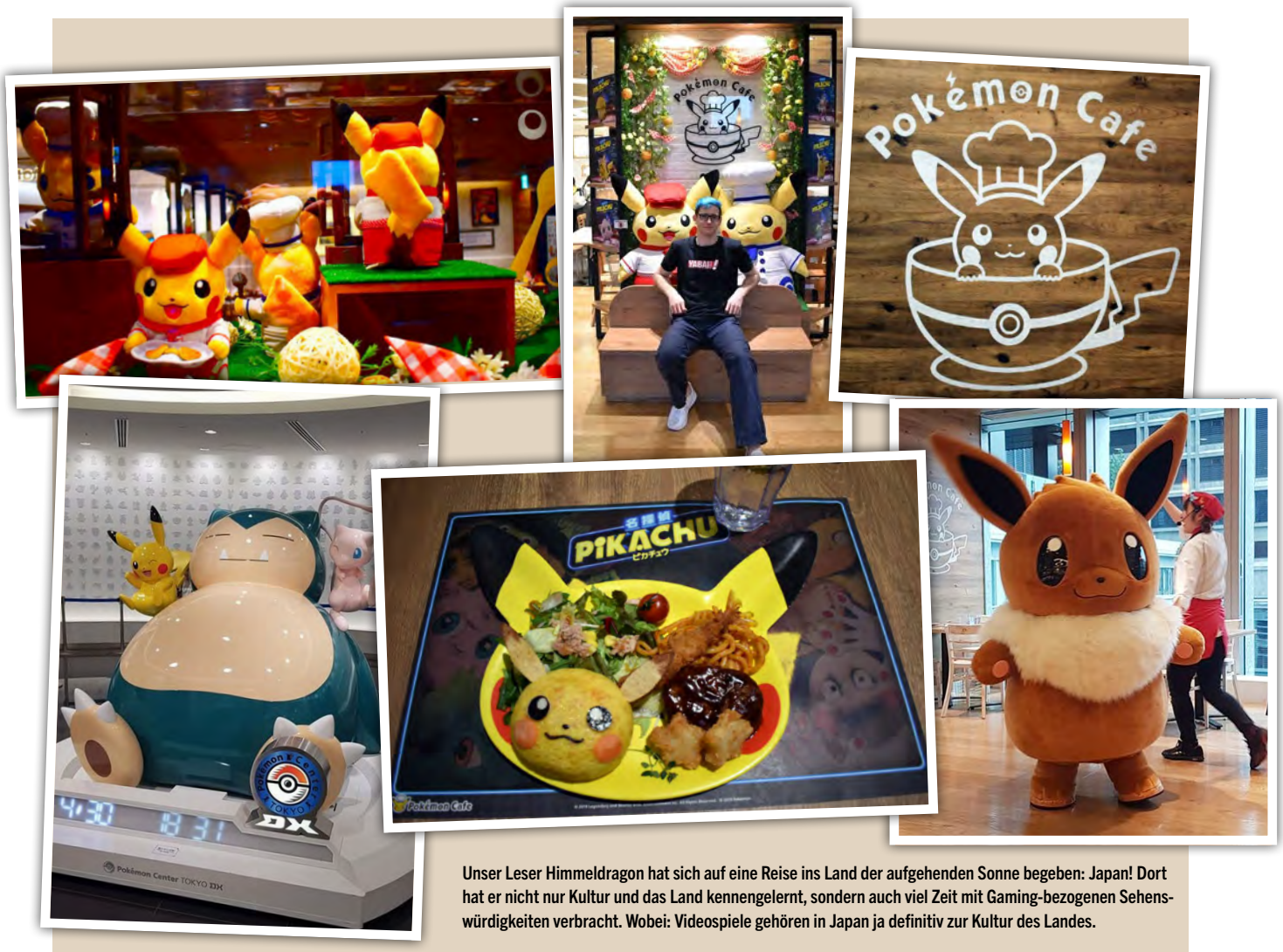
N-ZONE: Hey Himmeldragon und ein herzliches Dankeschön für deine Reiseberichterstattung aus dem Land der aufgehenden Sonne sowie die vielen Bildeindrücke deines Trips! Teile der Redaktion (öhm, Johannes) sind ziemlich neidisch auf deine Japan-Reise, während andere Redaktionsmitglieder (ehm, Lukas) selbst erst einen ausgiebigen Japan-Trip hinter sich haben und daher keinen Grund zum Neid haben. Es freut uns zu hören, dass du so viel Spaß im Kaiserreich hattest und dort jede Menge Videospiele- und Nintendo-Kultur direkt am Ursprungsort erleben und aufsaugen konntest.

LEGO-YOSHI

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Als allererstes wollte ich euch mal sagen, wie toll eure Zeitschrift ist. Und dass ich mich jedes Mal aufs Neue freue, wenn der Postbote die N-ZONE in den Briefkasten wirft. So, ich habe mir gedacht, ich lege die Nintendo Switch mal für 15 Stunden zur Seite, um mal wieder was Kreatives zu tun und habe einen Yoshi aus Lego gebastelt, der auf seinem Rücken einen Mario trägt. Ich war dann aber froh, als er fertig war und ich mich wieder meiner Switch widmen konnte. Ich freue mich schon auf die kommenden Mario- und Zelda-Spiele! Ich bin ein riesiger Nintendo-Fan und besitze alle Nintendo-Konsolen, nun hab ich aber nur noch die beste Konsole aller Zeiten, die Switch. Ich bin seit mehr als zehn Jahren treuer Leser eures Magazins und wünsche euch alles Gute für die Zukunft! Euer treuer Leser,

Andreas Hofmann

N-ZONE: Hi Andreas! Vielen, vielen Dank für deine Einsendung und die Bilder deines Lego-Kunstwerks. Wir sind beeindruckt! Der Yoshi sieht wirklich fantastisch aus, und im Vergleich mit Mario auf seinem Rücken absolut gigantisch. Wir können uns sehr gut vorstellen, dass jede Menge Arbeit



Unser Leser Himmeldragon hat sich auf eine Reise ins Land der aufgehenden Sonne begeben: Japan! Dort hat er nicht nur Kultur und das Land kennengelernt, sondern auch viel Zeit mit Gaming-bezogenen Sehenswürdigkeiten verbracht. Wobei: Videospiele gehören in Japan ja definitiv zur Kultur des Landes.

N-ZONE-Leser Andreas hat die Switch zur Seite gelegt und sich einem anderen schönen Hobby gewidmet: Dem Legobauen! Doch auch beim Bauen kommt seine Nintendo-Affinität zum Ausdruck, hat er doch diesen tollen Lego-Yoshi erschaffen.

Unsere treue Leserin Sabrina Exner ist verantwortlich für dieses Bastel-Kunstwerk: Robo-Yoshi aus Yoshi's Crafted World für die Switch. Wir sind beeindruckt! :-D

dahintersteckt, immerhin stolze 15 Stunden, wie du selbst schreibst. Respekt! :-O

PODCAST

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich schreibe euch das allererste Mal, obwohl ich (mit einer langen Pause zwischen 2005 und 2013) seit 1999 gerne euer Magazin lese. Ich habe damals ab dem März jede Ausgabe gekauft und aufgehoben und seit 2014 bin ich wieder als regelmäßiger Leser dabei. Ihr habt euch sehr gut an den jeweiligen Zeitgeist angepasst und seid meiner Meinung nach heute sogar besser denn je. Dickes Lob! Wo wir beim Thema Zeitgeist sind: Ich feiere den Nintendo-Podcast extrem. Seit einigen Jahren habe ich Podcasts für mich entdeckt und bin regelmäßiger Hörer von englischen Nintendo-Podcasts. Außerdem habe ich immer daran gedacht, mal einen in Deutsch selber aufzunehmen, aber es hat sich nie so richtig ergeben. Dann kam aber eurer ins Netz und ich freue mich auf jede neue Folge davon. :-) Macht weiter so, ihr zwei! Ihr habt mich zudem dazu veranlasst, dass ich mein ewig verschobenes Projekt doch noch mal realisiere. Mein Bruder und ich nehmen seit April alle vier Wochen eine neue Folge der Tanooki Bros. auf und erzählen unsere eigenen Geschichten aus der Nintendo-Welt. Wir lieben Musik genauso wie Games, weswegen wir beide Leidenschaften dabei kombinieren, indem wir unsere Lieblingstracks der Vergangenheit und auch eigens komponierte Sachen darin vorspielen. Ich hoffe, es gefällt euch und dass wir vielleicht den einen oder anderen Hörer damit erreichen. Und wer weiß: Vielleicht habt ihr mal Lust auf eine kleine Zusammenarbeit in Zukunft. :-D

Bevor ich zum Ende komme, zwei kleine Anmerkungen zu euren Switch Lite-/Pro-Spekulationen: Der Akku der Switch ist genaugenommen sehr stark für die Größe des Geräts und ziemlich High-Tech nach Mobilstandards. Was die Akkulaufzeit aber verbessern würde, sind effizientere Chipfertigungen, die einiges an Stromverbrauch einsparen. Bessere Akkutechnologie gibt es heute leider noch nicht.

Und der Bildschirm der Switch ist auch nicht das Problem, sondern die nicht-native Ansteuerung des Screens, die alles so matschig erscheinen lässt. Nimmt Nintendo jetzt bei der neuen Variante einen 1080p-Screen, könnte der im portablen Betrieb trotzdem nie wirklich diese Auflösung erreichen, wodurch wieder alles matschig wird. Also besser wäre es, wenn die Handheld-Leistung steigt und der 720p-Screen erhalten bleibt, der zumindest bei meiner Konsole sehr gut kalibriert ist. Ich hoffe, Ihr bleibt uns noch lange erhalten in dieser digitalen Zeit, weil ich euer Magazin liebe und weiterhin alles Gute,

David Chronopoulos

PS: Ich habe mal den Johannes letzten Sommer in Würzburg beim Durchfahren gesehen an einer Ampel, habe ihn an den Tattoos erkannt. Grüße aus Schweinfurt! :-D

N-ZONE: Grüß dich, David! Wir sind äußerst erfreut über deine netten Worte und danken dir vielmals dafür. :-) Es freut uns außerdem, dass wir dich mit unserem Podcast zur Verwirklichung deines eigenen Projekts motivieren konnten, so etwas hört man doch sehr gerne. Ob aus der Switch Pro eines Tages etwas wird? Wer weiß. Sollte es aber tatsächlich dazu kommen, sind wir extrem gespannt, was die Konsole zu bieten hat; du sprichst ja einige wichtige Punkte an. PS: Grüße aus Fürth beziehungsweise Nürnberg nach Schweinfurt! Letzten Sommer hat Johannes noch in Würzburg gewohnt, mittlerweile ist er aber nach Nürnberg gezogen. :-D

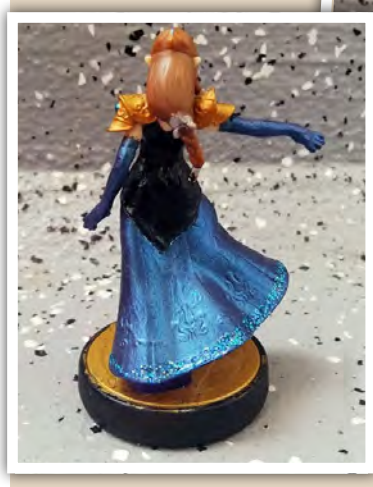
SPEICHERPROBLEME

Liebe N-ZONE,

Saschas Speicherproblem, das er in einem Leserbrief vor einigen Ausgaben besprach, kann ich gut nachfühlen. Etwas ganz Ähnliches ist mir einst bei Kingdom Hearts: Chain of Memories (auf dem Game Boy Advance) passiert, nur noch drastischer. Mir war der Begriff "schnellspeichern" damals noch nicht bekannt (und ist seit diesem ersten Kontakt für mich ein Reizthema, da ich den Sinn dahinter nicht sehen kann), ich dachte die Schnellspeicherfunktion im Menü sei dafür gedacht, dass man auch Speichern kann ohne die fürs gewöhnliche Speichern benötigte Raumkarte (man erschafft im Spiel Räume, deren Eigenschaften und Topographie von den genutzten Raumkarten abhängen) zu nutzen oder den Boss der Welt zu bezwingen und ihn daraufhin in den fixen Speicherräumen im Schloss des Entfallens zu speichern. Das Problem dabei: Ich habe im Wunderland schnellgespeichert, dann am nächsten Tag etwas weitergespielt, hatte nach ein paar Minuten aber keine Lust mehr und habe das Spiel dann ausgemacht. Das Ergebnis: Voller Verlust des Spielstandes. Ich war nicht erfreut, um es vorsichtig auszudrücken. Viele Grüße,

Stephan Rohbäck

N-ZONE: Vielen Dank für deinen Beitrag, lieber Stephan! Das ein oder andere Missgeschick beim Speichern ist sicher jedem von uns schon einmal unterlaufen; ganz besonders früher, als bei Spielen das ständige automatische Speichern noch lange kein Standard war. Und wie ärgerlich das mitunter sein kann! Auch wenn es dich damals völlig zurecht extrem genervt hat, sind wir natürlich auch froh zu hören, dass es damals wohl auch vielen anderen so erging. :-D



Kira Raito war auf diesen Seiten in der Vergangenheit schon öfters mit ihren Kunstwerken vertreten: Eigenhändig umgestaltete Amiibo-Figuren. Das ist auch diesmal nicht anders, denn Kira hat alternative Versionen von Prinzessin Zelda und Lucina erschaffen. Tolle Arbeit hast du da geleistet, wow!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

NINTENDO: EINE FIRMA WIE ALLE ANDEREN?

Mit Dr. Mario World betreibt Nintendo das Free2Play-Geschäftsmodell aggressiv wie selten zuvor. Sehen wir hier die langsame Wandlung des Mario-Konzerns hin zur Allerweltsfirma?

LUKAS: Nun, Katha, es gibt nicht gerade positive Neuigkeiten aus der Nintendo-Welt zu vermelden: Dr. Mario World ist ein Cashgrab. Soll heißen, der Mobile-Titel ist sehr aggressiv darauf getrimmt, Spielern das Geld aus der Tasche zu ziehen. Lange Wartezeiten, dubiose Ingame-Währungen und Co. – das kennt man so seit Jahren von anderen Herstellern, stellt aber bei Nintendo ein unangenehmes Novum dar. Schlimmer noch, Mario Kart Tour scheint sich den Informationen aus der geschlossenen Beta nach in exakt dieselbe Richtung zu bewegen. Jawohl, eine DER Vorzeigemarken Nintendos schlechthin! Dabei wurde Nintendo vor einigen Monaten noch mit Lob überschüttet, als rauskam, dass das Unternehmen die Entwickler von Dragalia Lost und Fire Emblem Heroes gegen den ausdrücklichen Willen der Aktionäre und Partnerunternehmen angewiesen hatte, die Mobile-Titel finanziell fair zu gestalten. Und jetzt dieser Schwenk. Woran, denkst du, liegt das? Liegt es an Neu-CEO Tatsumi Kimishima?

KATHARINA: Das kann gut sein. Seit ich hier Chef bin, habe ich dir und Johannes ja auch erst mal das Gehalt gekürzt. Scherz beiseite: Wie jede Firma möchte Nintendo Geld verdienen, und so löblich Monetarisierung und Bezahlkonzepte bislang bei den Mobile-Spielen von Nintendo waren, versucht man offensichtlich dort nun doch, größeren finanziellen Nutzen aus der Zahlungsbereitschaft der Mobile-Spieler zu ziehen. Und die ist, wie man schon oft lesen und hören konnte, gewaltig. Natürlich gibt nicht jeder viel Geld für In-Game-Anschaffungen aus. Aber der einstellige Prozentsatz an Spielern, der das tut (solche User bezeichnet man als sogenannte Wale), schmeißt mit Geld nur so um sich. Da stellen sich Entscheidungsträger und Aktionäre natürlich die Frage: Wenn die Leute gerne noch mehr Geld ausgeben möchten, wieso hindern wir sie daran? Ansichten ändern sich und unterliegen oft wirtschaftlichen Interessen. Wie war das früher mit Season-Pässen und Extra-Downloadcontent? Bei Nintendo doch nicht! Heute sieht das anders aus. Ich denke, die Japaner experimentieren momentan ein bisschen herum. Bist du denn jemand, der bereit wäre, regelmäßig Geld in einem Mobile-Nintendo-Spiel auszugeben?

LUKAS: Ich kann stolz sagen, dass ich in meinem ganzen Leben noch keinen Cent für Inhalte in Free2Play-Titeln ausgegeben habe und auch nicht plane, das zu ändern. Würde ich das tun, wäre es aber meine eigene Entscheidung. Bei den von dir angesprochenen Walen ist das nicht so, denn in einem großen Teil der Fälle handeln diese nicht aus Freude am Spiel heraus. Nein, da ist die massive Zahlungsbereitschaft auf eine Suchtstörung zurückzuführen, das Ausnutzen ihrer psychischen Ausnahmesituation ergo mehr als fragwürdig. Die Hersteller von Free2Play-Software wissen das natürlich ganz genau und programmieren ihre Titel sogar so, dass sie suchtgefährdete Menschen ansprechen. Und jetzt macht das eben auch Nintendo. Ich sehe da also schon einen Unterschied zwischen Season Passes und Quasi-Glücksspielelementen wie Lootboxen und den genannten weiteren Free2Play-Mechaniken. Riskiert Nintendo da nicht den hart erarbeiteten familienfreundlichen Ruf – und mehr noch, ist das nicht ziemlich asozial?

KATHARINA: Ich kann nicht beurteilen, wie viele Wale Suchtprobleme haben, aber es ist natürlich nicht von der Hand zu weisen, dass einige Mechaniken in Mobile-Spielen moralisch fragwürdig sind. Deshalb bin ich auch beileibe nicht dafür, dass Nintendo diesen Weg weiter beschreitet. Ich kann allerdings nachvollziehen, wieso die Firma die Fühler in diese Richtung ausstreckt. Wie du bereits erwähnst, genießt Nintendo einen guten Ruf, die Japaner sollten sich gut überlegen, wie weit sie mit ihren Experimenten gehen wollen.

LUKAS: Richtig kritisch wird es wohl erst werden, wenn man beschließt, auch Vollpreis-Titel auf diese Weise zu „beglücken“. Dass es dazu kommt, kann ich mir aber beim besten Willen nicht vorstellen – zum Glück!

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 09/2019
ab 21.08.19 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES (Test)

Kühlen Kopf bewahren! Mitten in der Sommerhitze beweist ihr euer taktisches Geschick in Fire Emblem: Three Houses. Wir testen das Strategiespiel!

DRAGON QUEST BUILDERS 2 (Test)

In der nächsten Ausgabe schwingen wir den Hammer und prüfen, ob der Nachfolger des Mix aus Minecraft und Dragon Quest den ersten Teil zu übertrumpfen vermag.

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD (Test)

Unzensiert, auch auf Nintendo Switch! Wir kämpfen in der Septemberausgabe der N-ZONE gegen Nazis in Frankreich – ob das Spaß macht?

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Matthias Dammes, Jan Dangschat, Christian Dörre, Viktor Eippert, Benjamin Kegel, Nadine Krämer, Maximilian Paffrath, Philipp Sattler, Bastian Schlegel, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Lisa Halbig, Karline Folkendt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion	Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director	Simon Fistrich
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: Walstead Central Europe, Poland, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play4 veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

KONAMI

JETZT ERHÄLTLICH

Zurück in die Retro-Action!

JEWEILS MIT EXKLUSIVEM EBOOK

PS4 XBOX ONE STEAM NINTENDO SWITCH

"PS" Family logo, "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Nintendo Switch™ and the Nintendo Switch logo are registered trademarks of Nintendo.
© 2019 Valve Corporation. All rights reserved. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation.
Xbox One and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of Companies and are used under license from Microsoft.

50th Anniversary KONAMI

© Konami Digital Entertainment